SOFTWARE GIDS

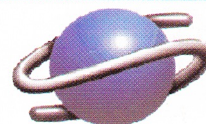
ADVENTURES, STRATEGIE-, ARCADE- en SIMULATIESPELLEN

PC (MS-DOS / Macintosh) / Amiga
CD-ROM / CD-I / SEGA SATURN



VERSCHIJNT 6x PER JAAR
SEPTEMBER / OKTOBER 1995
FL. 7,95 / Bfr. 155
NR. 33

In dit nummer:



Console en games

Grafisch adventure
PRISONER OF ICE
Geheel in het Nederlands !

Lachen met
SIMON THE SORCERER 2

Nieuwe techniek in **WARRIORS**

Verover de galaxy:
The LAST DYNASTY
RENEGADE

Dagje uit met Henk:
Sportvissen in Lake Ontario

MORDOR: dungeon adventure

Stop je energie in
POWERHOUSE

SPACE QUEST 6

CD-I:
THUNDER IN PARADISE

SLIPSTREAM 5000



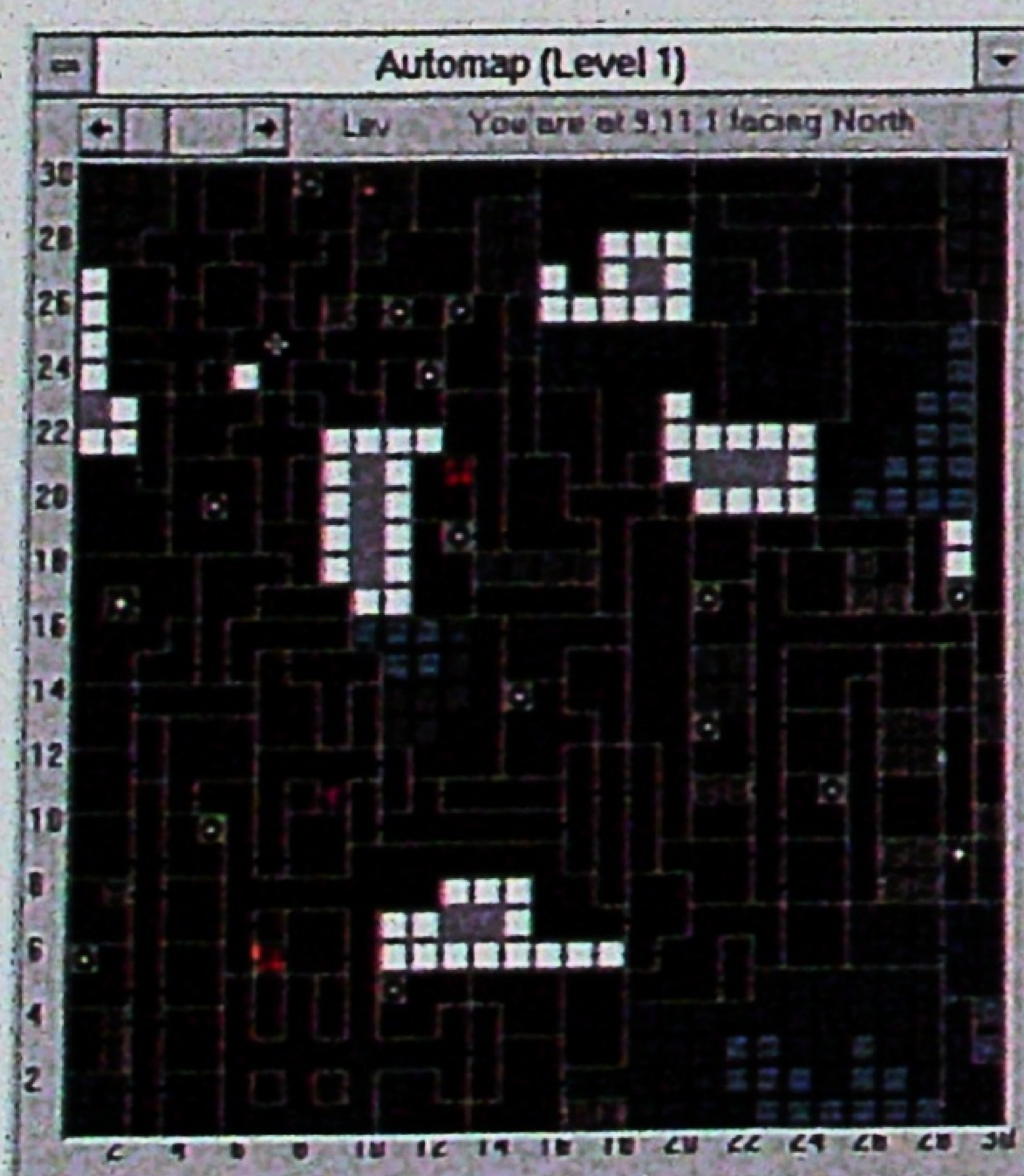


MORDOR

Zie de recensie van dit dungeon RPG op pagina 29 van dit nummer

De CD-ROM versie van MORDOR is te verkrijgen door overmaking van FL. 69,= op Postbanknummer 5036011 t.n.v. Uitgeverij Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.
(Girotel: ADRES VERMELDEN!)
Voor België: Bfr. 1300.-. Generale Bank te Hasselt, rek. nr. 235-0430464-87 t.n.v. J. Herps, Lelystad.





BON

Ik wil de dungeon in! Stuur mij MORDOR!!

Naam: ____________________

Adres: ____________________

Postcode: __________

Woonplaats: ____________________

*** Ter betaling sluit ik in:**

*** Eurocheque (denk aan het nummer op de achterkant!) / girobetaalkaart.**

*** Ik heb het bedrag overgemaakt op bovenstaand rekeningnummer.**
(Girotellers: adres vermelden!!)

* Doorhalen wat niet van toepassing is.



Deze bon opsturen naar: Uitgeverij J. Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.
Of faxen: 03200-47221 (m.i.v. 10 okt. 1995: 0320-247221)
Inl. Tel: 03200-47218 (m.i.v. 10 okt. 1995: 0320-247218).

SOFTWARE GIDS
ADVENTURES, STRATEGIE-, ARCADE- en SIMULATIESPELLEN.

Software Gids nr. 33 september/oktober 1995
Nummer 34 verschijnt begin november 1995

COLOFON

De Software Gids is een uitgave van:
Uitgeverij Herps,
Postbus 516,
8200 AM LELYSTAD.
TEL: 03200-47218
m.i.v. 10 okt. 1995: 0320-247218
(werkdagen tussen 10.00 en 17.00 uur)
FAX: 03200-47221
m.i.v. 10 okt. 1995: 0320-247221

De Software Gids verschijnt 2-maandelijks. Een abonnement kan op elk moment ingaan en loopt tot het einde van de jaargang.

Voor de verlenging van het abonnement ontvangt u een acceptgirokaart.
Betalingen: Postbank 5036011 t.n.v. Uitgeverij J.Herps, Postbus 516, 8200 AM LELYSTAD.
Of per girobetaalkaart/eurocheque.
België: Generale Bank te Hasselt,
rek. nr. 235-0430464-87 t.n.v. J.Herps, Lelystad.

Hoofdredaktie:
Alfred Debels
Postbus 516
8200 AM LELYSTAD
Tel. 03200-47218

Aan dit nummer werkten o.a. mee:
Jocelyn.
Frank Buurman.
Henk Riemersma.
Peter Postma.
Bas Janssen.
Martijn van Gessel.
Arjan Dasselaar.
Rik Luiten.

Commerciële advertenties,
inl.abonnementen e.d.:
José Herps
Tel. 03200-47218
m.i.v. 10 okt. 1995: 0320-247218

Verspreider Nederland:
BETAPRESS, Gilze.

ISSN 0926-0501

INHOUD

WIJZIGING TELEFOONNUMMERS

LET OP !!

M.i.v. ***10 oktober 1995*** *worden de telefoonnummers in onze regio gewijzigd. Vanaf deze datum zijn wij bereikbaar onder de volgende nummers:*

TELEFOON: 0320-247218
FAX: 0320-247221

WINDOWS 95

We hebben 2 persbijeenkomsten bijgewoond omtrent WINDOWS 95, het nieuwe besturingssysteem dat zowel MS-DOS als Windows 3.x gaat vervangen. Wat we daar gehoord en gezien hebben is gewoon te mooi om waar te zijn: alles draait onder dit besturingssysteem probleemloos, het wijzigen van CONFIG.SYS en AUTOEXEC.BAT is niet meer nodig, geheugenproblemen zijn uit de wereld, etc., etc.

Wat er allemaal van waar is, kun je lezen vanaf onze volgende uitgave. We zullen Windows 95 op één van onze computers installeren en alle spelsoftware zal op deze machine geïnstalleerd worden om te controleren óf, en hoe, de spellen draaien onder dit nieuwe besturingssysteem.

SPELSOFTWARE

Microsoft heeft op deze persbijeenkomsten tevens aangekondigd meer op spellengebied te gaan doen. Zo komen er diverse spellen voor Windows 95 en tevens zal voor dit besturingssysteem de allereerste volledig digitale joystick voor de PC op de markt komen. Dit laatste is wel het mooiste bericht wat we gehoord hebben. Eindelijk een echte stick die snel reageert.
Ook interessant, vooral voor de oudjes onder ons, is de aankondiging van RETURN OF ARCADE. Dit pakket -voor Windows 95- zal moderne versies bevatten van 4 klassiekers uit de tijd van de Atari spelconsoles en de spellen uit de automatenhallen van vele jaren geleden. Op de CD-ROM staan PAC MAN, DIG DUG, POLE POSITION en GALAXIAN. Het zijn echt heel mooie versies met fraaie geluidseffekten.

GRATIS SPELLEN

Wie THE LAST DYNASTY (Engelse versie, met de aanbiedings-sticker op de voorkant van de doos) koopt, krijgt een bon om gratis een spel aan te vragen. Er is keuze uit 3 titels: ALIEN LEGACY, THE LEISURE SUIT LARRY COLLECTION en LOAD RUNNER; allen op CD. Wie denkt dan ook inderdaad een spel te krijgen komt voor een verrassing te staan: je bonnetje komt terug met een bericht dat je zelfs een tweede spel mag uitkiezen, maar dan moet je bewijzen dat je THE LAST DYNASTY ook daadwerkelijk hebt gekocht (de registratiekaart blijkt niet voldoende te zijn). Je snapt 't al: dit kan lastig worden als je slechts een vaag kassabonnetje hebt. We weten niet of iedere inzender z'n aanvraag terugkrijgt of dat dit steekproefsgewijs wordt gedaan, dus doe het volgende voor alle zekerheid:
koop je THE LAST DYNASTY, vraag dan om een echte factuur, of een geschreven bon, waarop de titel van de software volledig vermeld staat! Verder moet op de bon de naam en het adres van de leverancier alsmede de aankoopdatum vermeld staan.

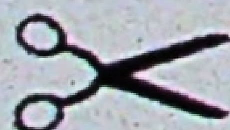
OUTPOST

Eindelijk!! De patch (update versie 1.5) voor OUTPOST is klaar; voorlopig alleen voor de CD-ROM versie.
Deze patch bevat o.a. een nieuw level voor beginners, het transportgebeuren inklusief het uitzetten van routes, verbeterde commando's en details voor de robots, een optie voor hogere snelheid op langzame machines en verbeteringen bij het bouwen en onderhouden van kolonies. Verder nog een aantal aanpassingen en een reeks tips bij mogelijke problemen (die dus nog steeds niet allemaal opgelost zijn). De patch moet aangevraagd worden bij Sierra, ook als je dit in het verleden al hebt gedaan, want Sierra is 'vergeten' wie de patch tegoed heeft.
Klanten van D+S Software kunnen deze patch rechtstreeks bij hun leverancier aanvragen.

Alfred.

EEN ABONNEMENT IS VOORDELIGER EN JE MIST GEEN NUMMERS.

Een abonnement m.i.v. november 1995 (Software Gids nummer 34) tot eind 1995 is verkrijgbaar door FL. 7,50 over te maken op Postbanknummer 5036011 t.n.v. Uitgeverij J.Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.
Voor België: BFR. 200,- op rekeningnummer 235-0430464-87 van de Generale Bank te Hasselt t.n.v. J. Herps, Postbus 516, 8200 AM te Lelystad.



ABONNEMENT ***BON***

Ja, ik wil graag een abonnement op de **SOFTWARE GIDS** m.i.v. november 1995 t/m eind 1995 voor FL. 7,50

Naam:____________________

Adres:____________________

Postcode:__________

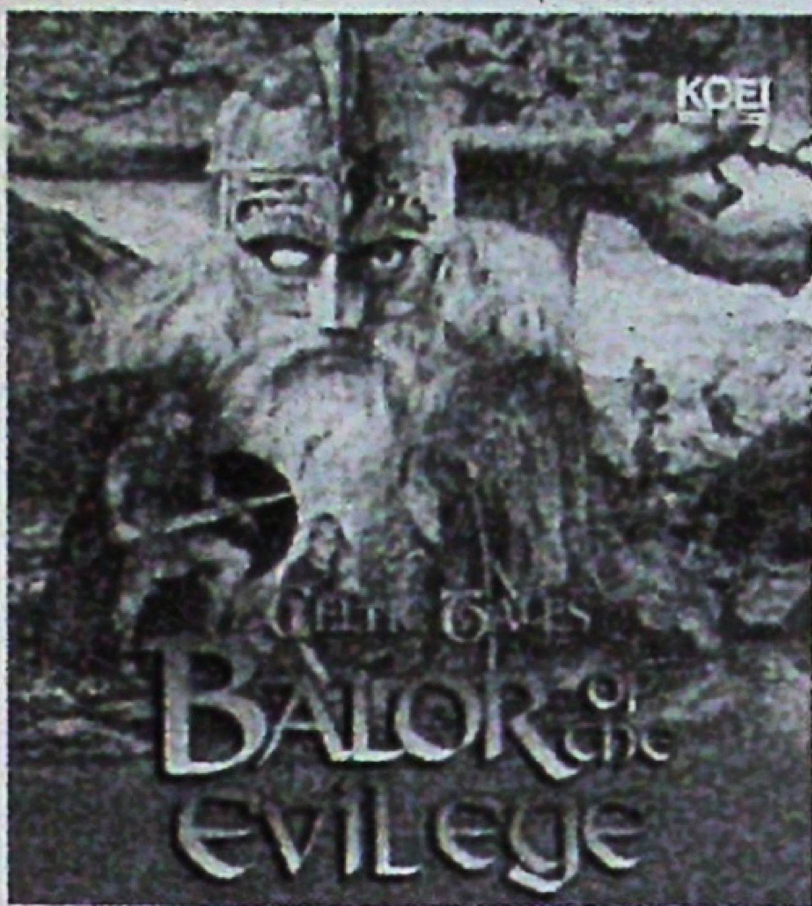
Woonplaats:____________________

* Ter betaling sluit ik in:
* Eurocheque (denk aan het nummer op de achterkant!) / girobetaalkaart.
* Ik heb het bedrag overgemaakt op postbankrekening 5036011 t.n.v. Uitgeverij J.Herps, Postbus 516, 8200 AM LELYSTAD. Girotellers: adres vermelden!!!
* Doorhalen wat niet van toepassing is.

Deze bon opsturen naar: Uitgeverij J. Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.

Inl. Tel: 03200-47218. (m.i.v. 10 okt. 1995: 0320-247218) Fax: 03200-47221 (m.i.v. 10 okt. 1995: 0320-247221).

CELTIC TALES: BALOR OF THE EVIL EYE



**Softwarehuis: Koei.
Min. 80386, min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1-4.
AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 98,=**

Van het geheugen moet min. 2Mb. EMS-geheugen zijn. Het spel wordt altijd op de harddisk geïnstalleerd en neemt -zonder intro- 23.6 Mb. in. Bij volledige installatie is dat 42.7 Mb. Spelen met meerdere deelnemers is niet mogelijk via modem/netwerk.)



HET JAAR NUL

In de veel te grote doos vinden we de handleiding, een registratiekaart, een poster en een plastic doosje met daarin de CD-ROM en de technische gegevens. Het is aan te raden het spel te installeren zonder intro, aangezien deze alleen maar vertraging geeft bij het opstarten en eigenlijk totaal overbodig is.

BALOR OF THE EVIL EYE is het best te omschrijven als een variant op het bordspel RISK met een heleboel extra's. Het spel is gesitueerd in Eire oftewel Ierland en begint in het jaar 1 voor Christus. Het eiland is opgedeeld in 40 provincies en de speler krijgt de beschikking over 1,2 of 3 van deze gebieden, terwijl de rest van de kaart "blind" blijft.

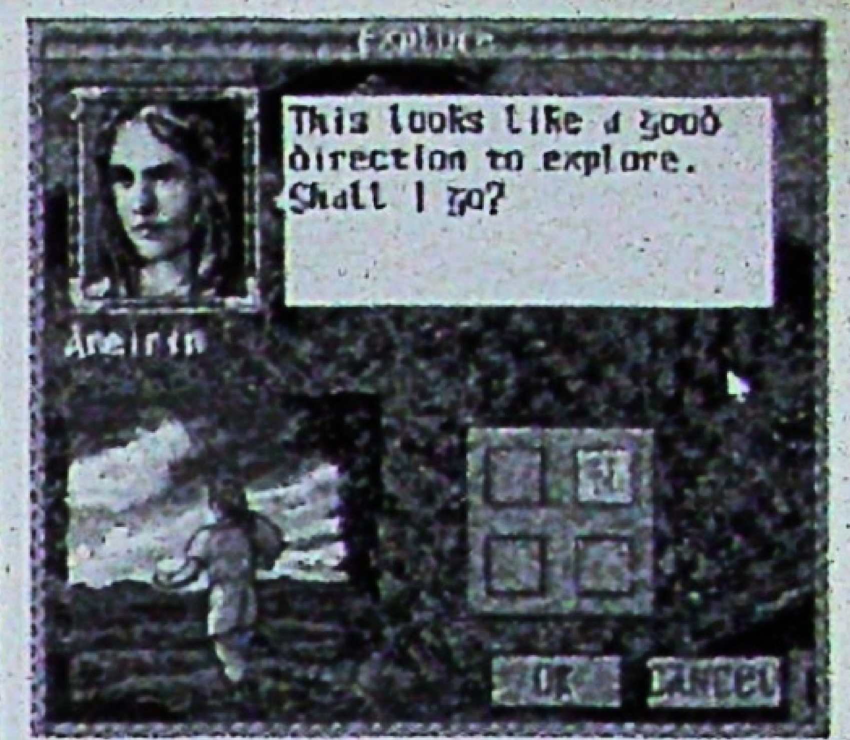
Toonaangevende figuren in de Keltische maatschappij zijn de Warriors, Druids en Bards en als speler kun je een keus maken uit één van 9 karakters. Dit wordt je Ruler en één van je doelstellingen is deze heerser tot High Ruler te bevorderen door alle 18 leiders van het eiland te verenigen. Dit kan door het aanknopen van diplomatieke betrekkingen of ordinair door er op los te rammen en hun provincies te veroveren.

BALOR

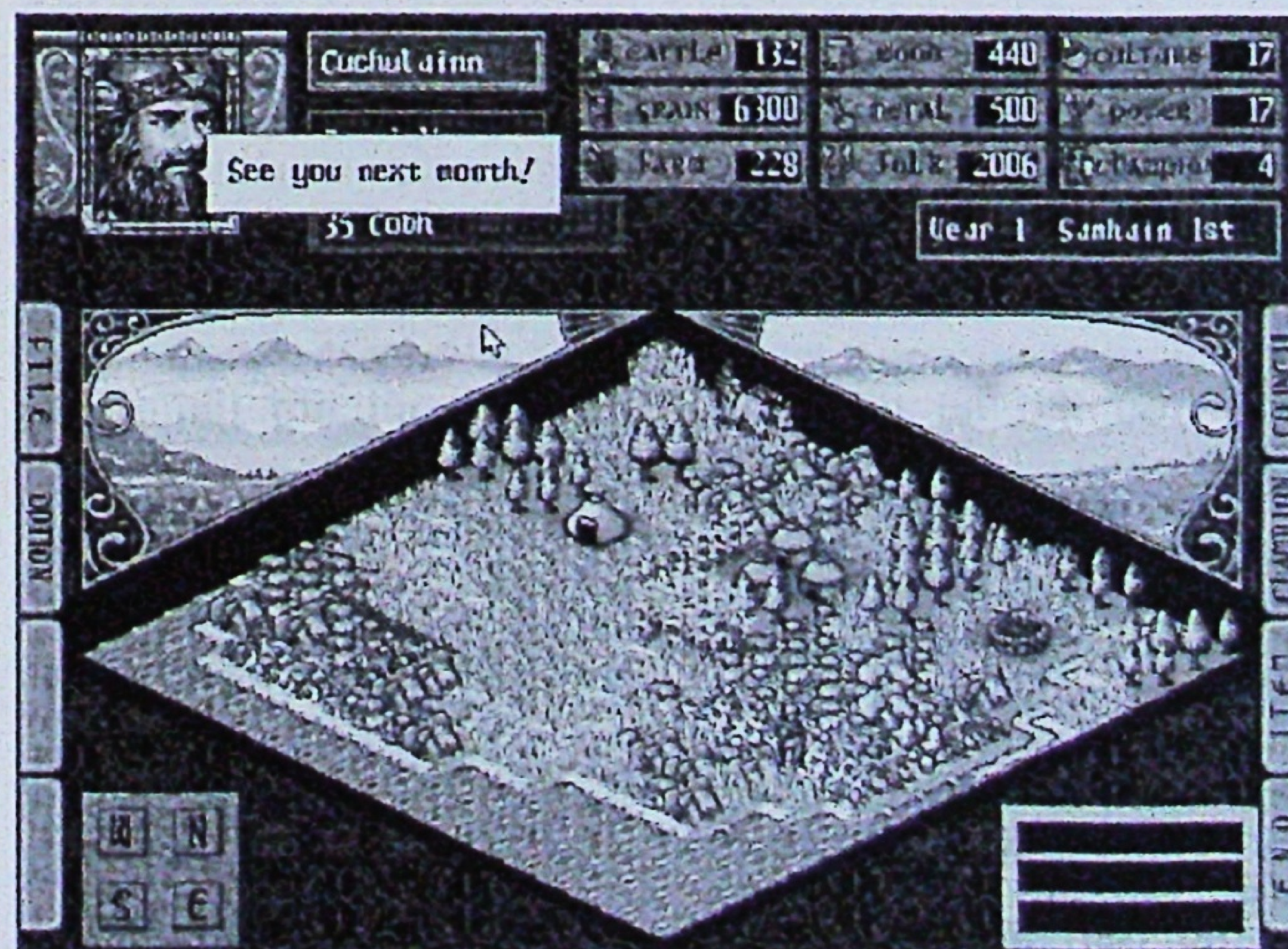
Alle provincies van Eire worden bedreigd door de Fomor: gedrochten, die volgens de Keltische mythologie uit de zee oprijzen om van tijd tot tijd het eiland leeg te roven en de bevolking uit te roeien. Balor of the Evil Eye is de Fomor leider en het einddoel van het spel is het aanbinden van de strijd met hem en zijn aanhangers.

Als Ruler word je bijgestaan door een aantal Champions (ook weer Warriors, Druids of Bards), die in vredestijd voor het welzijn van de provincie zorgen. De Ruler en de Champions beginnen op een level 5 of 6 en kunnen opgevoerd worden tot maximaal level 15. Warriors doen dit door te trainen en de anderen door het gebruik van magie. Voor deze magie hebben zij de beschikking over houten of stenen runen en je moet zelf zien uit te vissen welke combinaties je nodig hebt. Tijdens gevechten kunnen de houten runen stuk gaan, dus het is zaak zoveel mogelijk stenen runen te verzamelen en die zijn uiteraard schaars.

Het spel vindt plaats op een isometrische kaart, zoals we die kennen van o.a. Populous. De verschillende soorten Champions zijn hierop goed herkenbaar en ook de bodemgesteldheid is prima te onderscheiden (grasland, rotsen, bossen, landbouwgrond, enz.). Er zijn 3 gebouwen per provincie: een tent waar rondtrekkende Champions kunnen verblijven, die -tegen betaling van een deel van je veestapel- oefenwedstrijden houden met je Warriors, je Druids en Bards nieuwe spreuken leren of zich bij je aansluiten, mits je hetzelfde level hebt als zij. Zo niet, dan moet je wachten tot de tijd rijp is. Dan is er een burcht, waar Champions wapens en andere voorwerpen kunnen produceren en waarvandaan verhuisd kan worden naar een andere (eigen) provincie of een karavaan met goederen naar bevriende provincies gestuurd kan worden. Tenslotte is er de Citadel, waar de Ruler via de schatkist wapens en items aan de Champions kan uitdelen en de leiding over provincies aan de aldaar verblijvende medewerkers kan overdragen. Ook is de Citadel de plaats vanwaar het bevel tot het voeren van oorlog wordt gegeven. Deze Burgs en Citadels vertegenwoordigen het peil van Cultuur en Macht en kunnen opgebouwd worden tot een level van maximaal 47.





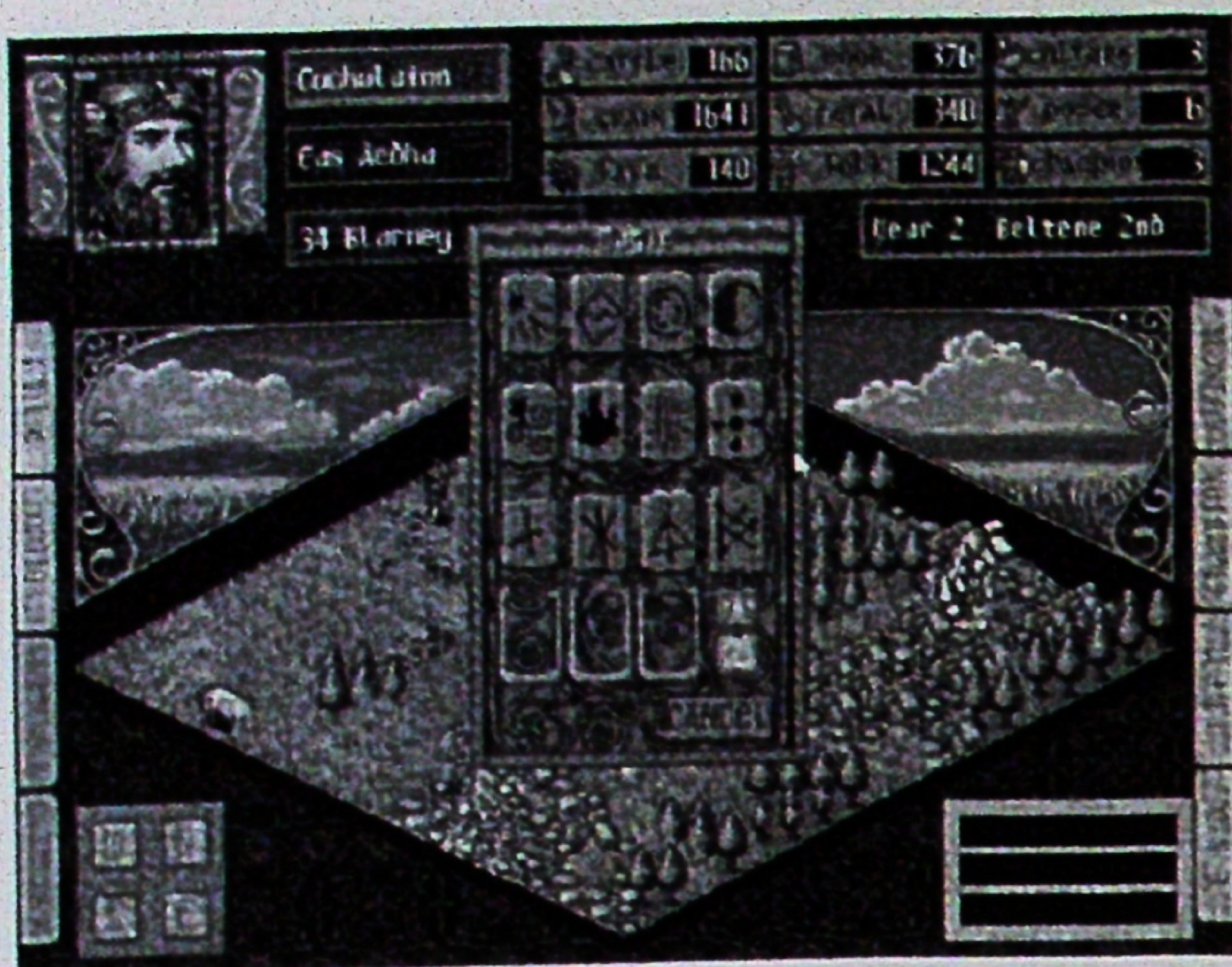


SPELDUUR

Vooral in het begin ben je veel tijd kwijt aan het opbouwen van de provincies en je moet goed uitkijken, dat je niet aangevallen wordt, want dan ben je zwaar benadeeld. In zo'n geval mag je slechts 2 Champions aanwijzen om te verdedigen, terwijl je als je zelf aanvalt over 7 mensen kunt beschikken. De snelste manier om het spel uit te spelen is door oorlogvoering; dan kost het ongeveer een week. Wie het pacifistisch aan wil pakken is veel langer bezig, omdat de betrekkingen met de andere leiders heel zorgvuldig opgebouwd moeten worden. Het Keltische jaar heeft 13 maanden (wintertijd 4, andere seizoenen 3) en de maximale speelduur is 72 speljaren.

BEELD EN GELUID

Voor een bordspelvariant zijn de graphics heel acceptabel. Het aantal animaties is weliswaar beperkt, maar er wordt veel gewerkt met plaatjes om veranderingen in situaties aan te geven. Tekeningen zijn gedetailleerd en fraai om te zien. Gevechten zijn gebonden aan de bordspelregels met een bepaald aantal "moves" per persoon en bij de magiërs hangt het bereik van de spreuken af van het level van zowel Druid of Bard als van de runen. Ook komen er lijf-aan-lijf gevechten voor, die door de speler niet beïnvloed kunnen worden. Alle commando's binnen het spel



worden door middel van ikonen via de muis bestuurd. Het toetsenbord wordt niet gebruikt.

Muziek en geluidseffekten kunnen afzonderlijk ingesteld worden. De pseudo Keltische deuntjes zijn aardig om te horen, maar bij een dergelijk spel vind ik muziek persoonlijk nogal storend, omdat je zoveel in de gaten moet houden.

De geluidseffekten zijn een regelrechte afgang. Het wapengekletter tijdens gevechten klinkt als een zacht radio ruisje en ook de andere geluiden zouden in de oertijd van de eerste Adlib en Soundblaster kaartjes nog onacceptabel geweest zijn. Tenslotte vind ik het heel erg spijtig, dat er nergens ook maar iets van spraak te horen is. Daardoor zou dit spel zoveel levendiger geworden zijn. Ik heb de indruk, dat BALOR OF THE EVIL EYE het eerste deel in de reeks CELTIC TALES is, dus ik hoop dat Koei in eventuele vervolgen wat meer rekening gaat houden met de moderne computergebruiker.

KONKLUSIE

Ondanks de tekortkomingen op het geluidsfront is BALOR OF THE EVIL EYE een plezierig spel voor degenen, die niet houden van de echte, bloedserieuze wargames, waar Koei bekend door is geworden. In het begin lijkt het wat ingewikkeld, maar als je de handleiding een paar keer goed doorleest, valt het in de praktijk reuze mee. De RPG-elementen, zoals het opvoeren van levels en het gebruik van magie, maken het programma voor een groter publiek toegankelijk dan de traditionele wargames.
Voor liefhebbers van spellen als Risk, Populous, Powermonger, Warlords en noem er nog maar een paar zeker aan te raden!

Jocelyn.

BEELD:	8
GELUID:	5
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door D+S Software.





SIM TOWER

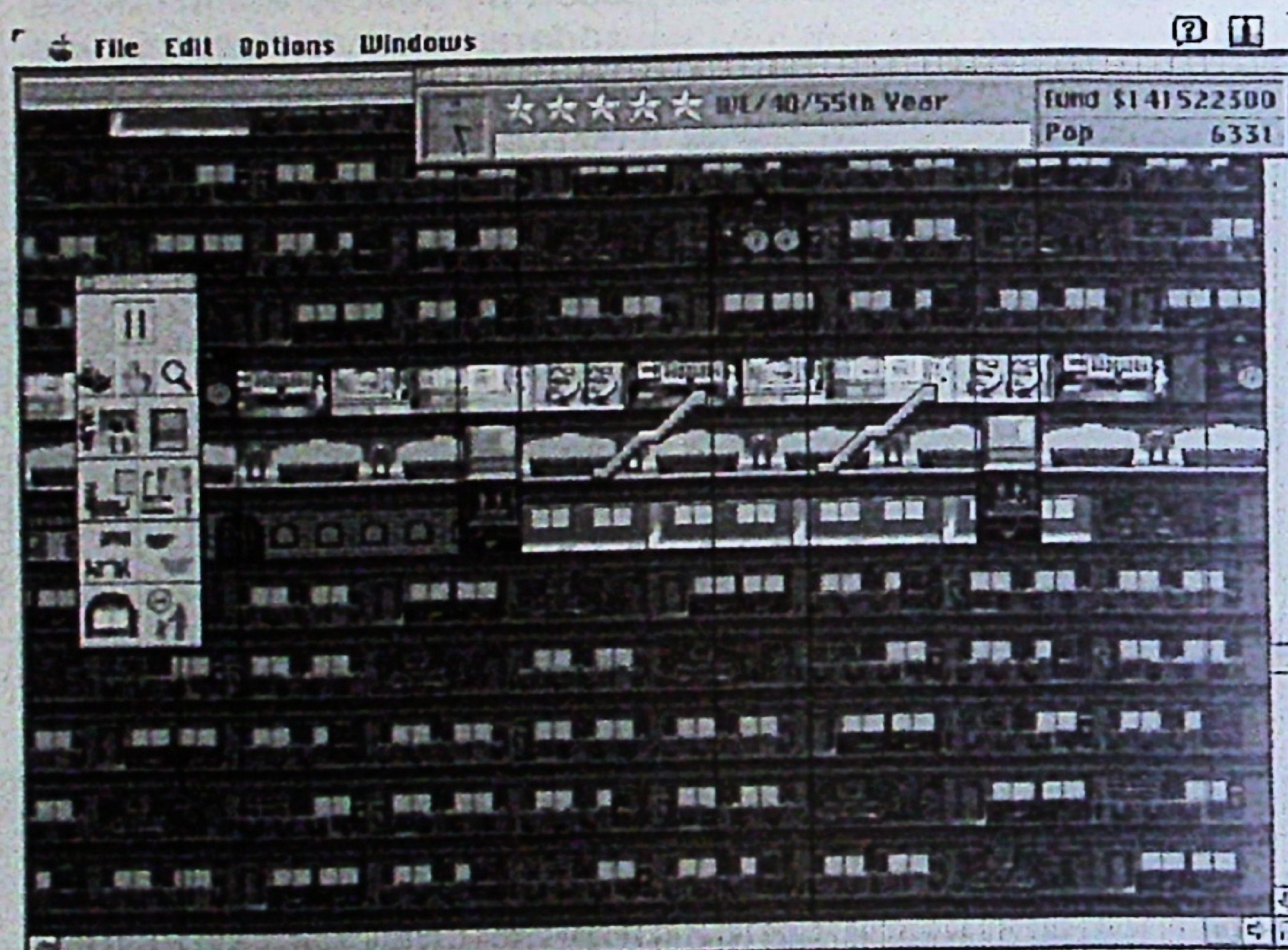
Softwarehuis: Maxis.
MS-DOS: **Min. 80386, min. 4Mb., DOS 5.0+, Windows 3.1+, SVGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.**
Macintosh: **68030, System 7.0+, 4Mb., 8-bit 256 color video, CD-ROM drive.**
Aantal spelers: 1.
Windows compatible geluidskaarten.
Richtprijs: FL. 99,=

aanbevolen: 80486 voor Windows en 68040 voor Macintosh. Ook leverbaar op diskette.

De SIM-serie is net zoiets geworden als de JAWS films. De nieuwere delen zien er mooier uit, maar de spelkwaliteit en de originaliteit (waar het toch om gaat bij de SIM=spellen) zijn niet meer wat ze waren. Zoals velen vind ik SIM-CITY een geweldig spel. De rest van de SIM's vind ik echter tegenvallen. Een spel als SIM-LIFE vond ik te uitgebreid en ingewikkeld om mee te spelen. Andere delen konden mij al helemaal niet boeien of voor slechts zeer korte tijd. Met ietwat tegenzin begon ik met dit spel.

Wat me opviel aan dit spel is dat het eigenlijk een uitgebreidere SIM CITY is, maar dan in één gebouw, in een wolkenkrabber. Een wolkenkrabber is het in het begin echter nog niet, net zoals je ook niet meteen een stad hebt, vergt dit soort dingen tijd en geduld. Diegenen, die andere pakketten hebben gespeeld uit deze reeks zullen de besturing snel onder de knie hebben: veel menu's, iconen en tabellen.

Bouwen is het motto. Je moet zorgen dat jouw toren vol komt met mensen, die zich bezighouden binnen het gebouw in kantoren, woningen, eettenten, theaters, enz. Je kunt maximaal 100 verdiepingen bouwen en 9 etages onder de grond. In principe is dit het hele spel, maar om het iets meer te geven hebben de makers het wat moeilijker gemaakt door de mensjes op het scherm typisch menselijke eigenschappen toe te kennen. Ze zijn namelijk materialistisch ingesteld onder het motto: 'tijd is geld'. Als mensen dus te lang op een lift moeten wachten, worden ze boos en dat zie je op het scherm dan ook gebeuren. Leuk bedacht, maar om op mij indruk te maken moet er iets meer gebeuren en te zien zijn. Ik weet dat de computergebruikers de laatste jaren heel erg verwend zijn met allerlei mooie speeltjes, maar dat horen de producenten van computerspellen net zo goed te weten



en dan kunnen ze daar best rekening mee houden.

Zelfs kun je mensen een naam geven en de hele dag volgen wat ze doen. Waarom breid je zoiets dan niet uit tot SIM-HUMAN? Een mens door middel van de computer een uiterlijk en innerlijk geven en door een 3D-view zie je de wereld vanuit zijn/haar ogen, op zoek naar werk, opleiding, enz. Maxis zou bij mij in ieder geval beter scoren met zo'n spel als met deze toren-simulator.

Dit spel kon mij niet achter mijn scherm houden deze zomer, dus dan maar weer SIM CITY spelen. Ik wil niet beweren dat SIM TOWER slecht is, het is alleen niet leuk genoeg om een tijd mee bezig te zijn. Als ik speel heb ik niet de behoefte om een gigantische toren te bouwen, terwijl ik bij CITY wel een heel grote stad kan bouwen zonder me te vervelen.
Het spel is daarnaast uiterst traag, Alfred schreef mij dat het spel zelfs op een Pentium langzaam liep, kun je nagaan dat het bijna onspeelbaar was op een 386. Bovendien is er alleen een Windows versie voor de PC en ik vraag me af waarom. Zeker een contract met Microsoft gesloten?

Wanneer zal de volgende SIM-poging uitkomen? Ik wacht geduldig, zonder geld en tijd te besteden aan dit produkt.

SimMartijn van Gessel.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	4
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	5

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

SHOOT EM OFF

Softwarehuis: Pixel Blue.
Min. 80386SX/25Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, Windows 3.1+, SVGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster en compatibles.
Richtprijs: FL. 59,95

KNOEIWERK

Bij dit spel draait alles om een 's-hooting-gallery' waar we schieten op deels vaste en deels bewegende voorwerpen. Schieten we alles weg binnen de gestelde tijd, dan komt er een stukje striptease, waarna we weer schieten om de desbetreffende dame verder uit de kleren te krijgen. De 'schietbaan' ziet er knullig uit met z'n kindertekeningen in EGA, maar daar gaat het niet om, we willen bloot zien! Dus schieten we lustig door op de hopeloze plaatjes.
Helaas gaan de makers nog veel verder met het verprutsen van de graphics. Op de CD staan n.l. heuse videofilms in het bekende (Windows)formaat .AVI. Deze films zijn van goede kwaliteit (24-bit RGB, 16 miljoen kleuren) en draaien op volle videosnelheid; tenminste, als we ze onder Windows afdraaien in het gebruikelijke .AVI-venster: klein maar fijn. Binnen het spel zijn deze films echter hopeloos verprutst. Ten eerste zijn de beelden overgezet naar 8-bit met 256 kleuren, dus dat geeft al een enorm kwaliteitsverlies. Vervolgens zijn ze met een factor 4 'opgeblazen' en worden weergegeven op een vreemd formaat van 320x350 pixels. Het gevolg zal duidelijk zijn. De dames zijn opgerekt tot lachspiegelfiguren en de beelden bevatten voornamelijk lelijke vlekken. Door het grote formaat



Windows videofilm

kan de gemiddelde CD-ROM speler het niet meer bijbenen en wil je het prutswerk op een acceptabele snelheid bekijken, dan heb je een triple-speed CD-ROM drive nodig; liefst in combinatie met 80486DX processor en een Localbus videokaart.

Onder Windows kunnen we alles dan wel fraai zien, maar dan missen we het spel, en wie striptease wil kan putten uit een enorme berg CD-ROM's waarop de films niet



Screenshot van het spel

verprutst zijn.
Knoeiwerk! Wil je schieten, gebruik de CD dan maar als schietschijf.

BEELD:	3
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	4
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	3

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

RALLY CHAMPIONSHIPS

Softwarehuis: Flair.
Min. 80386SX/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster en compatibles.
Richtprijs: FL. 29,95

Van het geheugen moet minimaal 2Mb. EMS-geheugen zijn.

Voor 3 tientjes verwacht je niet veel en het was dan ook een verrassing dat dit een heel leuk spel is. Ook onverwacht was, dat de schermteksten van de menu's in het Nederlands weergegeven konden worden. Vreemd daarentegen was weer dat de handleiding geheel in het Engels is uitgevoerd.

We hebben hier te maken met een racespel, dat nog het meest lijkt op



POWER DRIVE dat we in Gids nr. 31 beschreven. Dit spel is echter veel goedkoper en aanmerkelijk beter!
We rijden met rallywagens diverse klassementsproeven. We kunnen kiezen uit diverse rallywagens zoals de Toyota Celica, Ford Escort, Opel Calibra, Lancia Delta en nog een paar bekende karretjes. Net als bij POWER DRIVE kijken we, iets schuin, van bovenaf neer op de uitgezette baan. We rijden om geld, waarmee we de wagens kunnen repareren en verbeteren en tijdens de ritten kunnen we weer bonussen oppakken. We kunnen veel materiaal zelf kiezen, evenals de navigator. We rijden een volledig seizoen, dus sneeuw in het hoge noorden, stof in het zonnige zuiden en regen plus modder in onze omgeving zijn in het spel verwerkt. Verder ook bergpassen, woestijnzand en nachtritten.

Dit is geen simulator, maar gewoon een heel aardig behendigheidsspel, dat meer biedt dan de prijs doet vermoeden. Het is een re-release van een disketteversie en zowel voor CD-ROM als voor snelle processors zijn diverse aanpassingen gemaakt.
Stel je geen al te hoge eisen, maar



wil je wel een leuk -en lastig- racespel, dan is dit je kans.
Let op! Er is een off-disk protection, waarvoor een los papiertje bij de CD-ROM wordt geleverd. Zonder dit velletje met codes kan het spel niet gespeeld worden!

BEELD:	6
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

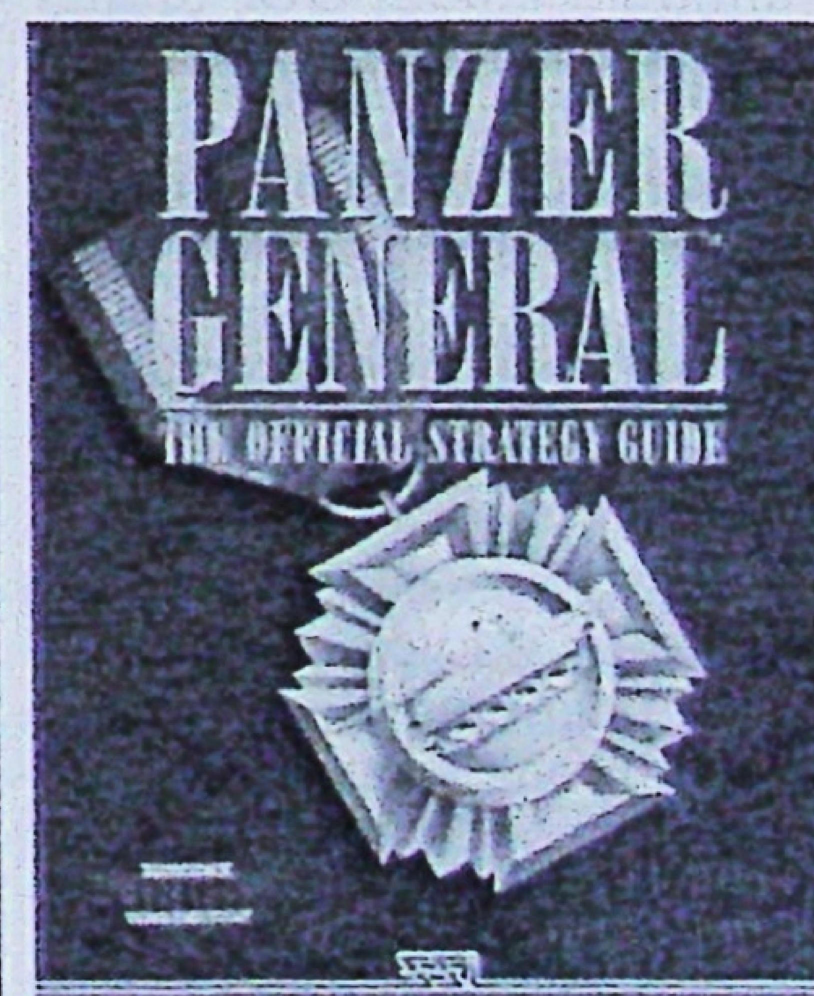
PANZER GENERAL: THE OFFICIAL STRATEGY GUIDE

Uitgeverij: Prima Publishing.
Auteurs: Ed Dille, Alan Emrich.
ISBN nr.: 1-55958-727-X
Richtprijs: FL. 35,=

Hier hebben de PANZER GENERAL-verslaafden al een tijd op zitten wachten: een boek over hun geliefde wargame. Dat boek komt eigenlijk een beetje te laat, want de doorgewinterde veteraan heeft inmiddels al op eigen kracht de fijnere nuances van het spel ontdekt. Het boek had wat mij betreft best bij het spel zelf mogen zitten, want de gebruiksaanwijzing van PANZER GENERAL schiet tekort. Daar staat bijvoorbeeld niet eens in dat je een spel in zo weinig mogelijk beurten moet winnen om een behoorlijke overwinning te behalen. Voor de beginnende pantsergeneraal is het boek een must. De veteraan zal veel informatie aantreffen die hij door schade en schande zelf al bij elkaar heeft weten te sprokkelen. Maar toch, het is een boek dat lekker wegleest en er staan veel leuke foto's en verhelderende tabellen in. Heel handig is de stroomdiagram die aangeeft wat er gebeurt als een scenario in het kader van de campagne wordt verloren, of minimaal of maximaal wordt gewonnen. Zo kan je zelf het pad naar de overwinning uitstippelen. Het commentaar bij de scenario's is nogal beknopt, waarschijnlijk omdat het er zoveel zijn. Over winnende taktieken bij elk scenario zouden de kenners waarschijnlijk nog wel enkele boeken kunnen volschrijven.
Het boek gaat ook in op het spelen tegen een menselijke tegenstander. Dat is niet het sterkste punt van PANZER GENERAL; bij veel scenario's wordt één van de partijen eigenlijk gedwongen om een enkel punt zwaar te gaan verdedigen. Dat lukt dan meestal wel, maar veel spelplezier geeft dat niet, ook niet als je per modem speelt. De verslaving zit hem in de campagne.

Tenslotte nog een opmerking over de programmeerfout in het scenario Low Countries (staat niet in het boek). In dat scenario (campagne) duikt in het begin een geallieerd korps in het zuiden op, dat er uitziet als een Messerschmidt. Dit foutieve korps laat het spel vaak crashen. De beste oplossing is om dit vliegtuigje zo snel mogelijk te vernietigen. De PG-patch lost het probleem niet op.

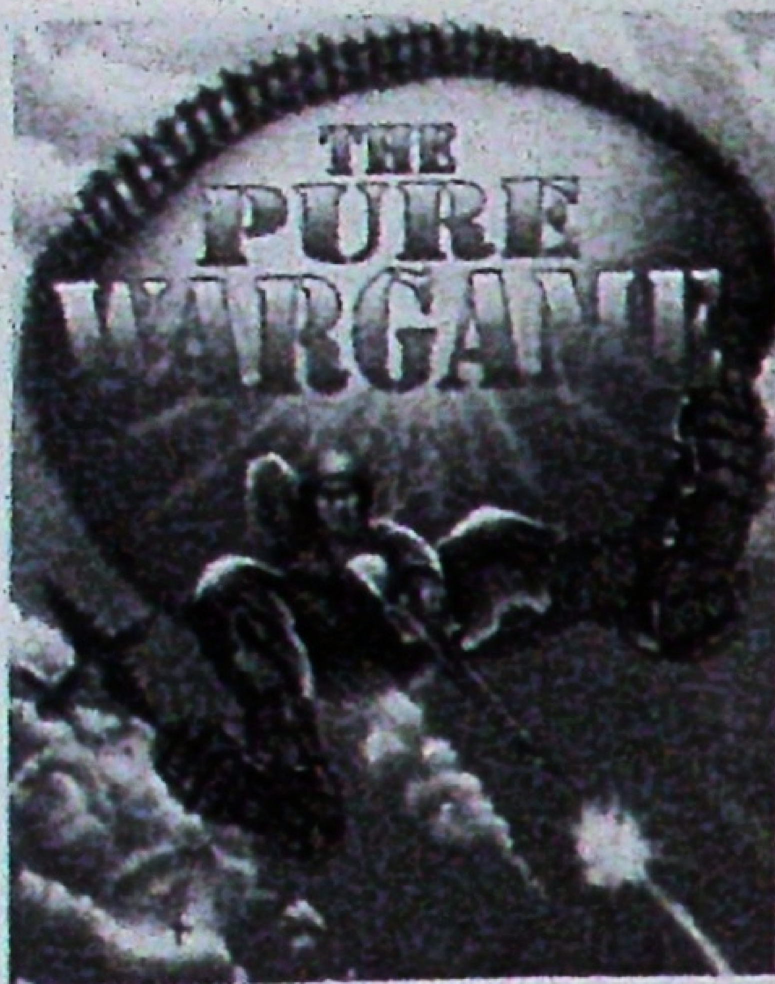
Het strategieboek is opgedragen aan de Duitse generaal Heinz Guderian, een tankgeneraal in hart en nieren: hij had invloed op het ontwerp van de tank, was betrokken bij de training van de tankbemanningen, plande tank offensieven en voerde zijn troepen aan in tankslagen. Guderian liep bijna Rusland onder de voet bij operatie Barbarossa in 1941.



PANZER GENERAL krijgt volgens sommige Engelse bladen een vervolg, dat Steel Panthers heet en een verdere verfijning van het spel zou inhouden. Verdere gegevens zijn nog niet bekend.

Frank Buurman.

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



THE PURE WARGAME

Softwarehuis: Q.Q.P.
Min. 80386, min. 1Mb., DOS 3.3+, VGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1 of 2.
PC-speaker, Roland MT-32/LAPC-1, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 89,=



De rol van de parachutist is bij veel wargames onderbelicht. Dat vinden de programmeurs van Quantum Quality Productions (Q.Q.P.) tenminste, want zij hebben besloten een speciaal oorlogsspel te wijden aan deze elitetroepen, die in de regel met groot gevaar voor eigen leven achter de vijandelijke linies worden gedropt. Het spel heet THE PURE WARGAME, maar dat is eigenlijk een verzamelnaam omdat QQP onder deze titel een aantal gespecialiseerde wargames wil gaan uitbrengen. De ondertitel "Death from above" geeft in ieder geval duidelijk aan om welke troepen het gaat, mocht de tekening op de doos dat niet duidelijk gemaakt hebben.

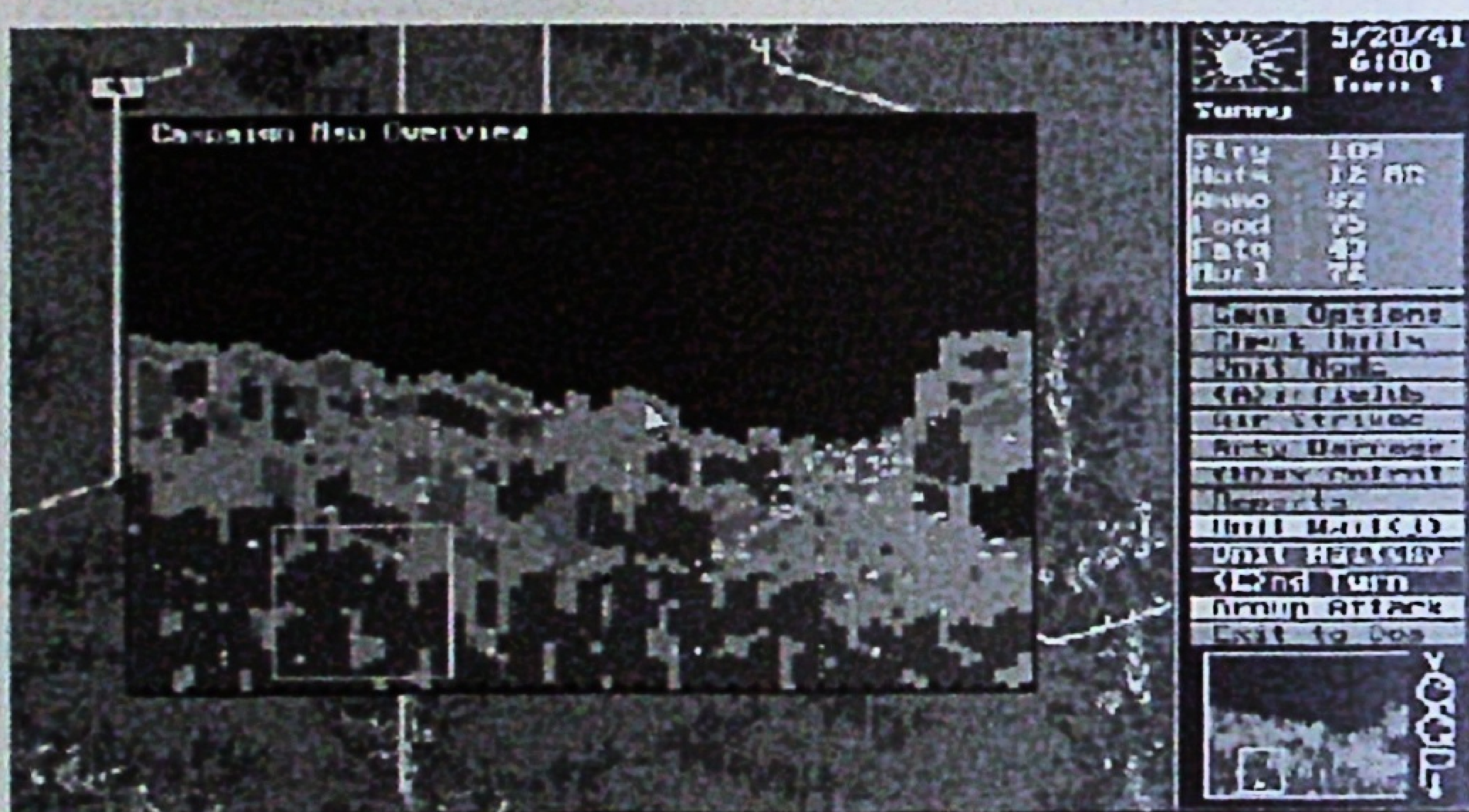
TPW gaat over de Tweede Wereldoorlog en volgende delen zullen ongetwijfeld tankslagen of amfibische invasies in deze oorlog tot onderwerp hebben. Maar voorlopig staan de para's dus even centraal. De mannen van de befaamde Amerikaanse 82e en 101e Airborn Divisions bijvoorbeeld, die boven Frankrijk werden uitgestrooid bij D-Day en tijdens het Ardennenoffensief weigerden om de Duitsers bij Bastogne door te laten. Veel luchtlandingsoperaties liepen niet zo best af tijdens de Tweede Wereldoorlog. Bij D-Day kwamen veel parachutisten door de harde wind zo verspreid terecht dat ze eigenlijk nooit aan hun eigenlijke taak, het innemen van bruggen en kruispunten, toekwamen. En het verhaal van Arnhem is bekend: Britse en Poolse parachutisten moesten enkele bruggen innemen, maar de Duitse weerstand viel tegen. Complete SS-divisies slachtten met tanks de lichtbewapende geallieerde troepen af, waarmee operatie Market Garden van de Britse generaal Montgomery één van de grootste blunders uit de oorlog werd.

Het spel speelt zich in beurten af. Wie na de laatste beurt de belangrijkste plaatsen (steden en bruggen) in het bezit heeft kan zich de winnaar noemen. De scenario's kunnen in een enkele avond gespeeld worden, tegen de computer of tegen een mens. Er kan geen campagne worden gespeeld; de scenario's hebben niet zoveel met elkaar te maken, dus logisch is dat eigenlijk ook wel.
De Slag om Arnhem in september 1944 is het belangrijkste scenario. Een extra interessant scenario, omdat het om Nederland gaat. De bruggen van Oosterbeek, Arnhem en Westervoort moeten door de parachutisten bezet worden gehouden totdat er versterkingen arriveren. Aardig is de opmerking van de programmeurs in de gebruiksaanwijzing dat dit het enige scenario is dat ze hebben veranderd, om de parachutisten nog enige kans te geven. In de historische opstelling hield de eerste Britse luchtlandingsdivisie het hooguit acht beurten vol, ondanks verwoede pogingen van de testspelers om een beter resultaat te bereiken. Dat geeft wel aan wat een kamikaze-actie Market Garden eigenlijk was. Wie denkt het toch beter te kunnen doen kan alsnog de originele opstelling, in een aparte file beschikbaar, inladen. In de makkelijkste stand is Arnhem overigens wel te winnen.

De andere scenario's behandelen onder meer de Duitse luchtlandingsaanvallen op Kreta in mei 1941. Ook al zo'n hachelijke onderneming, waarbij veel parachutisten sneuvelden. De Duitsers komen ook in actie bij het enige denkbeeldige scenario, de aanval op Engeland, operatie Sealion, die nooit werd uitgevoerd. De parachutisten hadden achter Dover kunnen landen, om de invasie te vergemakkelijken. De Amerikanen komen in actie bij Carentan in Frankrijk (Overlord) en op Sicilië (Gela) in juli 1943. Ook de







Britten deden een luchtlandingsaanval op dit eiland, bij Syracuse. Deze werd een groot succes.
Tenslotte aandacht voor de Russische luchtlandingsaanval op de brug bij Kanev aan het oostfront in september 1943. Dit is het meest uitgebalanceerde scenario.
Het spelen van TPW is niet alleen een kwestie van rondschuiven van parachutisten of troepen die parachutisten bestrijden. Ook de artillerie doet mee en de vliegtuigen spelen soms een belangrijke rol. De speler bepaalt waar luchtmacht aanvalt en wat voor bommen (explosief of anti-tank) er worden meegenomen. Zonder luchtaanvallen zouden parachutisten in sommige scenario's, zoals Kreta, het maar een paar beurten uithouden.

TPW speelt makkelijk. Het spel is duidelijk en overzichtelijk en geschikt voor beginners. Ook de gebruiksaanwijzing is goed. Grafisch is het allemaal niet zo bijzonder. Het geluid is aardig, soms zelfs grappig, als je sommige strijdkreten hoort. Qua muziek is er een keur aan klassieke deuntjes, die in willekeurige volgorde worden afgespeeld, maar wel snel gaan vervelen. De computer is een behoorlijke uitdaging op de hogere niveaus en ook twee menselijke spelers zullen zich niet vervelen. Maar het spel heeft niet de uitdaging of de uitstraling van bijvoorbeeld PANZER GENERAL, of de diepgang van een spel uit de V for Victory-reeks. QQP zal vooral grafisch nog heel wat moeten verbeteren in de volgende delen van de reeks om SSI en Avalon Hill bij te kunnen benen.

Frank Buurman.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

** UPDATE **

IRON CROSS

ENHANCED CD-ROM VERSION
Softwarehuis: New World Computing.
Min. 80386/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, SVGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 98,=



In Software Gids nr. 29 kun je de recensie lezen van dit spel. Toen stond de software nog op diskettes en moest er FL. 119,= voor neergeteld worden. Nu, op CD, dus een lager bedrag en veel meer materiaal.
Om te beginnen heeft deze enhanced CD-ROM versie 6 nieuwe scenario's en tevens een editor om zelf scenario's te ontwikkelen. Verder meer foto's en 10 demo's van andere spellen van hetzelfde softwarehuis.

Al met al een heel fraai pakket voor een zeer aantrekkelijke prijs.

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

ACES

The Complete Collectors Edition
Softwarehuis: Sierra.
Min. 80486/25Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, SVGA, harddisk, double speed CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Roland MT-32/LAPC-1, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 99,=



Dit is echt ongelooflijk: 4 toppakketten, 2 'datadisks' en een videopresentatie voor de prijs, die nog lager ligt dan destijds voor één enkel pakket op diskette betaald moest worden. Deze verzameling bevat de volgende titels:
ACES OVER EUROPE (zie Software Gids nr. 24).
ACES OF THE PACIFIC (gerecenseerd in Software Gids nr. 15), inclusief de uitbreiding WW2:1946 (zie Gids nr. 18).
RED BARON (Software Gids nr. 7), inklusief RED BARON MISSION BUILDER (zie Gids nr. 16).
A-10 TANK KILLER (zie Gids nr. 10).
THE AVIATION PIONEERS.
De laatste titel is geen spel, doch een multimedia presentatie over de luchtvaartgeschiedenis van 1903 t/m 1939. Deze presentatie bevat maar liefst 400Mb. historische films en foto's; het merendeel uiteraard in zwart/wit.

De software draait onder DOS of onder Windows, de documentaire alleen onder Windows. De originele handboeken ontbreken bij dit pakket, maar dat kan haast niet anders voor deze prijs. Uiteraard vind je de nodige informatie en handleidingen op de CD-ROM, waar ook nog een demo te vinden is.

Je vraagt je bij zoveel fraais af of het nog wel verstandig is 'gewone' software pakketten aan te schaffen. Je krijgt nu voor nog geen honderd gulden zeer veel goed en mooi materiaal. De software is ook nog aangepast om te werken op de huidige snelle machines en patches zijn eveneens verwerkt. Wat wil je nog meer?

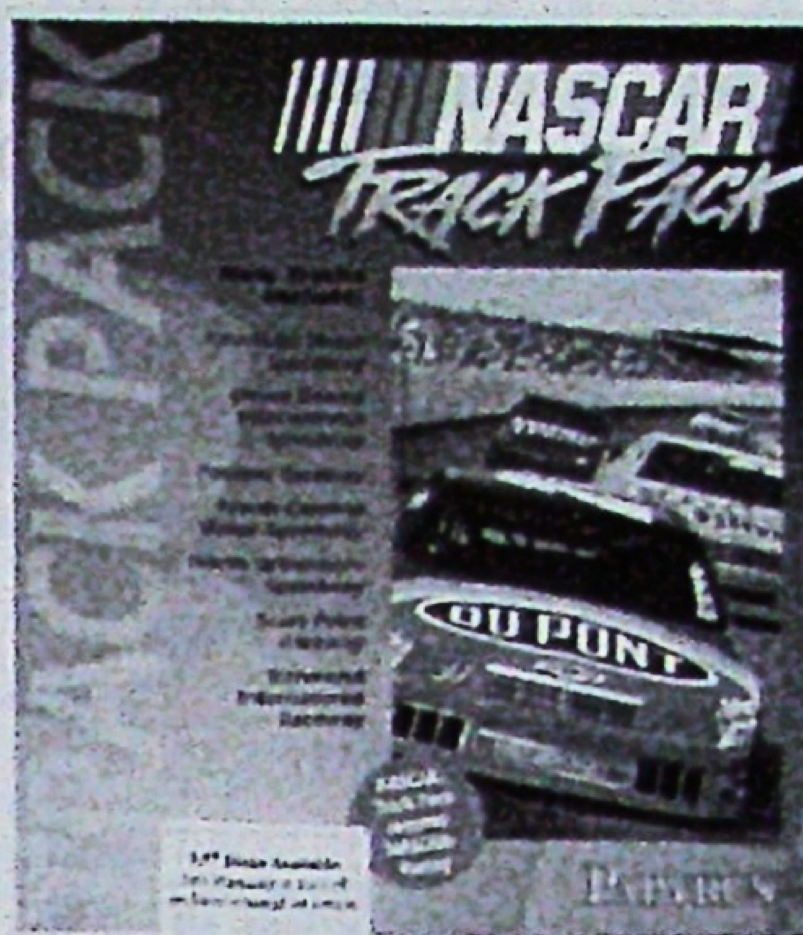
Topklasse!!

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

NASCAR TRACK PACK

Softwarehuis: Papyrus.
CD-ROM met uitbreiding voor het racespel NASCAR RACING.
Richtprijs: FL. 69,=
Er is ook een disketteversie leverbaar.

De recensie van NASCAR RACING kun je vinden in Software gids nr. 30. Daar blijkt dat het om een uitstekende simulator gaat, maar dat het programma als spel niet zoveel te bieden heeft. Dit komt mede doordat dergelijke races voornamelijk op 'ovals' gereden worden. Deze circuits hebben meestal slechts 2 bochten en deze worden vrijwel altijd linksom genomen. De enige 'sensatie' bestaat uit de helling waaronder deze bochten liggen; deze ver-



schillen namelijk per circuit.
Deze 'Track Pack' uitbreiding heeft 6 ovals en 1 normaal circuit, zodat het programma nu in totaal over 14 ovals beschikt. Je moet wel een super fanaat zijn, wil je alsmaar rondjes rijden over 14 circuits. Gelukkig heeft deze uitbreiding nog 1 gewoon circuit, maar met het stratencircuit "Watkins Glen" uit het hoofdprogramma geeft het geheel de meeste rijders toch wel wat erg weinig afwisseling.

Wat mij betreft hadden deze paar circuits best in het hoofdprogramma opgenomen mogen worden en na bovenstaande andere recensies vraag ik me meteen af of we binnenkort ook dit pakket niet kompleet op één CD voor een leuk prijsje kunnen verwachten.

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

WHALE's VOYAGE

Softwarehuis: Neo.
Min. 80386SX, min. 2Mb., DOS 3.3+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1.
AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 29,95



Bij de documentatie van deze re-release ontbreken de systeemeisen, dus die hebben we maar overgenomen uit Software Gids nr. 21, waarin het verslag van dit spel te vinden is. In Gids nr. 23 kun je nog een kort verslag vinden van de CD-32 versie. Het spel is aardig, maar de bediening is lastig, de uitvoering op het scherm is rommelig en het spel bevat nogal wat onvolkomenheden. Nu de prijs echter met 6 tientjes is gezakt, zijn prijs en kwaliteit beter in overeenstemming dan 2 jaar geleden, maar in die 2 jaar is het spel natuurlijk ook behoorlijk achterhaald.
De handleiding was al slecht en is nu ook nog beknopt op CD-doosjes-formaat uitgevoerd, dus daar heb je bijna niets meer aan. Ook het tutorial wordt niet meer meegeleverd en de plattegrond van de eerste stad ontbreekt, dus je haalt voor weinig geld veel ergernis in huis, al zal dat voor sommigen ook een uitdaging zijn.
Ik hoef niet meer.

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

TROLLS

Softwarehuis: Flair.
Min. 80386SX, min. 3Mb., waarvan min. 1536Kb. EMS, DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1.
AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 29,95

Voor de recensie van dit platformspel moeten we terug naar Software Gids nr. 18 voor de PC en Amiga versies en naar Gids nr. 23 voor de CD-32 versie, dus ook dit is weer een ouwetje. Wel was dit toen een leuk spel en nu is het nog steeds heel aardig. De prijs is inmiddels flink gedaald, maar het spel had toentertijd een belangrijke bug: er werden codes uit de handleiding gevraagd die niet bestonden. Nu ben ik dit niet tegengekomen, dus ik neem aan dat dit probleem uit de wereld is, althans bij dit programma. De volgende titel kan, door een dergelijk probleem, geheel niet worden opgestart.

WHIZZ

Bij dit programma moet je bij de start een code opgeven uit de handleiding. Daar deze re-release op CD-ROM voorzien is van een nieuwe beknopte handleiding op CD- formaat gaan we dus de mist in, want in de 6 pagina's tellende documentatie kunnen we onmogelijk pagina 20 of 30 vinden. We hebben er dus niets van gezien.

In deze serie 're-mix' CD's, uitgegeven door Flair, en allemaal voor FL. 29,95, zitten diverse programma's, die voorzien zijn van een velletje met deze codes. Het kan dus een exemplarische fout zijn dat deze gegevens ontbraken, maar mocht je in de winkel deze CD zien liggen zonder een lijstje met codes, dan hoef je het spel dus niet te kopen.

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

computercollectief NIEUWS

Import en distributie van computerboeken & software — augustus/september 1995

Windows 24-8-95!

Amsterdam,

Op donderdag 24 augustus 1995 begint de lang verwachte verkoop van Windows 95, spoedig gevolgd door Office 95, Plus! (extra utilities, WWW- browser) en Works 95. Zie voor meer informatie ook onze WWW pagina's op: //www.ivg.com/cc

Hiernaast de produkten die op die datum cq. spoedig daarna beschikbaar komen. Houd er rekening mee dat al onze prijzen inclusief 17,5% BTW zijn en dat de verzendkosten slechts f 7,50 per zending bedragen.

Product	Prijs
Windows 95 NL UPDATE	229
Windows 95 UK UPDATE 3.5"	199
Windows 95 NL 3.5"	459
Windows 95 UK 3.5"	399
Microsoft Plus! voor Win95 NL	109
Microsoft Plus! voor Win95 UK	95
Office 95 NL UPDATE/CUP	469
Office 95 UK UPDATE/CUP	529
Works 95 NL	229
Works 95 UK	209
Norton Utilities '95 Trade-Up	189
Norton Navigator '95 Trade-Up	125

Boeken TOP 20

#	Titel		Prijs
1	Windows 95 Resource Kit	MIC	95
2	Windows NT 3.5 Resource Kit	MIC	279
3	Word 6 Developer's Kit	MIC	79
4	Introducing Windows 95	MIC	29
5	Basiscursus Excel 5 NL	ACA	29,50
6	Basiscursus Word 6 NL	ACA	29,50
7	Basiscursus Windows 3.11 NL	ACA	29,50
8	Instant Delphi Programming	WRO	59
9	Internet voor Dummies, 2de Ed	ADD	45
10	Basiscursus Windows 3.1 NL	ACA	29,50
11	Cursusboek Excel 5 UK	ADD	29,95
12	Werken met MS-Publisher 2	SYB	34,50
13	Basiscursus WordPerfect 6.1	ACA	29,50
14	Teach Yourself Delphi in 21 Days	SAM	65
15	Using Delphi	QUE	65
16	Mastering WordPerfect 6.1	SYB	65
17	Mastering Windows NT Server	SYB	75
18	Adobe Photoshop Ontwerpgids	ADD	99,95
19	Werken met Visual Basic 3	ACA	78
20	Full Throttle Player's Guide	INFw	49

Software TOP 10

#	Titel		Prijs
1	CC-CD nr. 3	CD	5
2	WordPerfect 6.1 Windows CD	CD	279
3	Encarta 1995 OEM	CD	89
4	Uninstaller 3.0	3.5"	139
5	Monty Python	CD	79
6	3D Atlas	CD	139
7	CleanSweep 1.0	3.5"	99
8	Star Trek NG Tech Manual	CD	129
9	5 Ft. 10 Pak vol III	CD	79
10	Route 66 NL - Benelux/Eur	3.5"	299

Spelsoftware TOP 10

#	Titel		Prijs
1	Star Trek - Final Unity	CD	99
2	Flight Simulator 5.1	CD	89
3	Full Throttle	CD	79
4	Flight Unlimited	CD	99
5	EUROPE I Scenery	CD	89
6	Dark Forces	CD	79
7	ACES Collection	CD	99
8	Space Quest 6	CD	99
9	SimCity2000 CD Collection	CD	129
10	NBA Live 95	CD	129

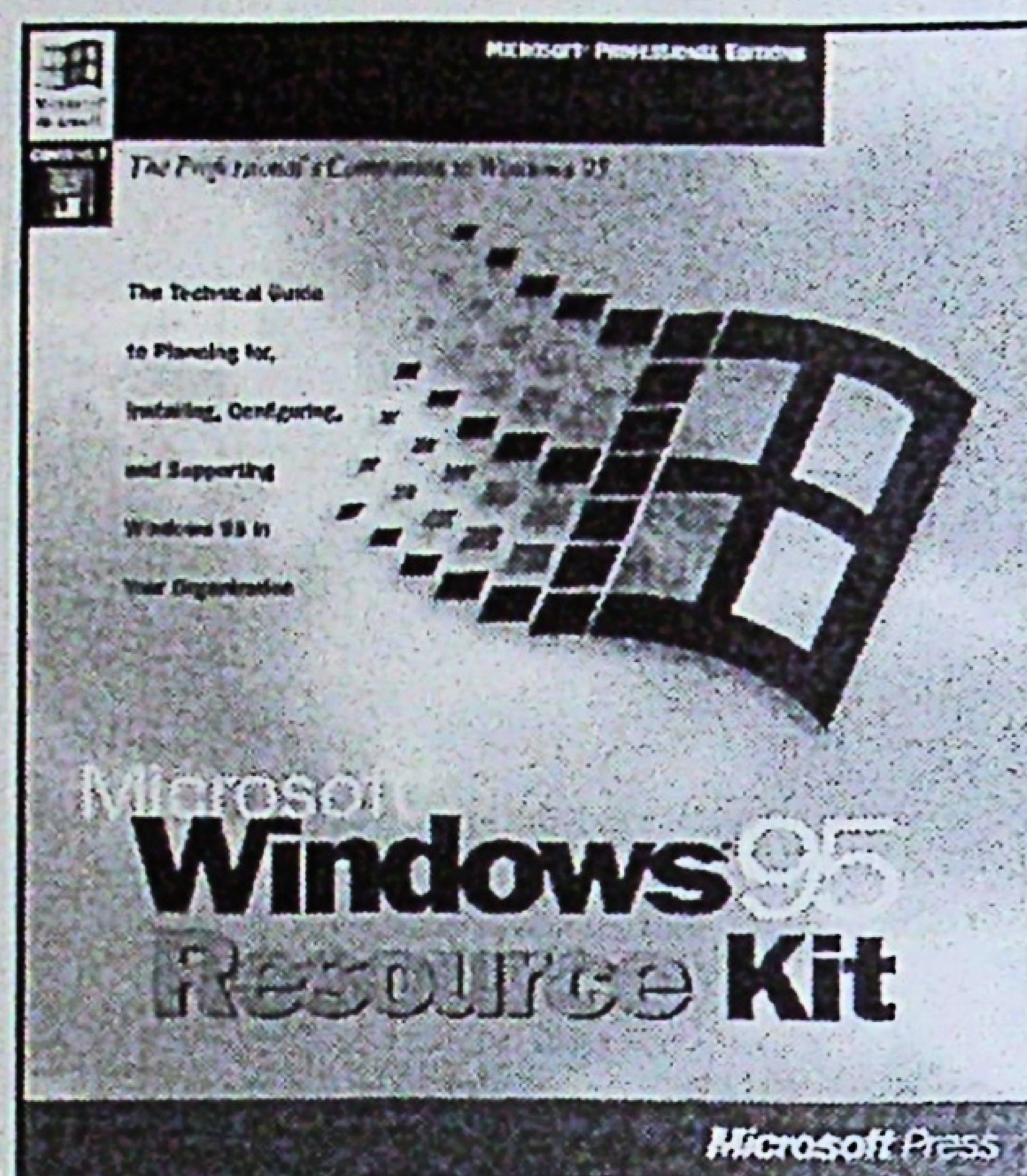
Windows 95 Resource Kit nu al leverbaar!

The Technical Guide to Planning for, Installing, Configuring, and Supporting Windows 95 in Your Organization

1348 pages

f 95,-

(Inclusief drie 3.5"-diskettes)



This exclusive Microsoft publication, written in cooperation with the Windows 95 development team, is the perfect technical companion for network administrators, support professionals, systems integrators, and computer professionals. The three disks contain valuable utilities, help files, and templates that make it easier to plan for the transition to—as well as to install, troubleshoot, and support—Windows 95.

Kort softwarenieuws

Borland DELPHI RAD Pack CD-ROM (f 419) • **APEX TrueGrid Pro 2.1** - Data-aware Grid Control VBX (f 299) • **Microsoft Visual FoxPro 3.0 Professional** (f 1199) • **Corel CD Office Companion**, the best CD to complete your office suite, includes CorelFLOW 2 (f 219) • **4allTeX CD-ROM july/95**, 2CD ultimate TeX resource (f 69) • **Euroglot Professional for Windows 2.0** - nieuwe versie van de best geteste vertaalhulp software (Nederlands, Engels, Frans, Duits, Spaans, Italiaans, prijs per talenpaar, bijv NL/UK/NL f 579) • **ACCENT PRO**, multilingual word processing for Windows (f 579) • **GST Pressworks 2 PowerPack CD-ROM**, award winning Desktop Publisher (f 179) • **Quarterdeck GameRunner 2.0** incl QEMM 7.5 (f 119) • **Alles voor het Internet CD-ROM** (f 39,95) • **WebSite** - 32-Bit HTTP Server for Windows NT and 95 (f 899) • **Norton Navigator for Windows 95** (f 259) • **3D Interior Designer CD-ROM** (f 59) • **Home Repair Encyclopedia** - your interactive handyman on CD-ROM (f 89) • **Bodyworks 4.0** human anatomy leaps to life (f 119) • **Nine Month Miracle** from conception to birth CD-ROM (f 119) • Nieuwe Dorling Kindersley CD-ROM's: **Eyewitness History of the World; Eyewitness Encyclopedia of Nature** (f 139) • **Bernard of Hollywood's Marilyn**, Monroe op CD-ROM (f 149) • **Le Louvre**, the palace & its paintings (f 119) • **A Passion for Art** - Renoir, Cézanne, Matisse and Dr Barnes (f 129) • **Romeo & Juliet** BBC Shakespeare CD-ROM (f 129) • **SKI WORLD** Multimedia Guide to Skiing (f 149) • **National Geographic** CD-ROM, Picture Atlas of the World (f 189) • **Theorie Examen Training voor Personenauto en motor** CD-ROM (f 89) • **DOMUS Top Typer** 3.5" (f 49,95) • **Numerologie voor Windows** 3.5" (f 75) • **Freddi Fish**, Nederlandstalige interactieve tekenfilm (129) • **WIN'95 Advisor** (f 99)

Kort boekennieuws

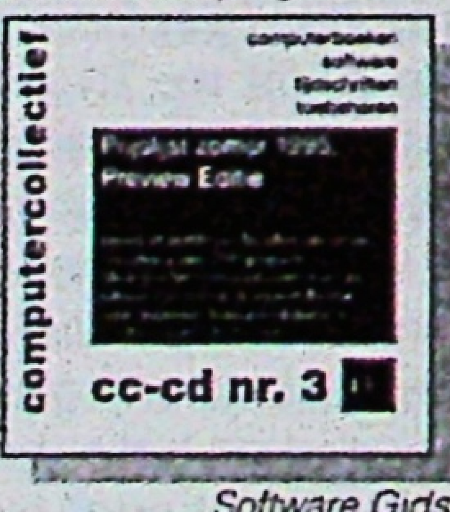
OS/2 Warp Tips & trucs + CD (f 39,50) • **Uninstalling Windows Applications** - covers UnInstaller 3.0 (f 45) • **The Linux Bible**, 3rd Edition (f 89) • **Tricks of the DOOM Programming Gurus** (f 79) • **Delphi UNLEASHED** (f 89) • **The File Formats Handbook** (f 159) • **Btrieve Complete** (f 85) • **Access 2 voor Windows voor gevorderden** (f 29,50) • **Mastering Visual FoxPro 3** (f 68) • **The Compact Guide to PerfectOffice** (f 75) • **Basiscursus Quattro Pro 6 voor Windows** (f 29,50) • **Het Complete WordPerfect 6.1 Boek** (f 99) • **AutoCAD voor Dummies**, Release 13 voor Windows & DOS (f 45) • **Fallingwater in 3D Studio** (f 89) • **Corel Ventura 5**: Visual QuickStart (f 49) • **Werken met CorelDRAW! 5** (f 69) • **Fractal Design Painter 3.1 UNLEASHED**, covers Mac & Windows (f 95) • **3-D Graphics Programming with OpenGL**, covers Windows NT (f 89) • **Dubbelboek Norton Commander 5** (f 34,50) • **BBS SECRETS** (f 79) • **Expanding Your BBS** (f 79) • **Using Watcom SQL** (f 95) • **Beginnen met Internet E-mail** (f 45) • **OS/2 Warp Internet Connection** (f 55) • **Building a Windows NT Internet Server** (f 69)

catalogus & CC-CD nr 3

Onze *gratis* zomer 1995 aanvullingscatalogus en CC-CD nr. 3 (*f 5,-*) zijn beide uit. Je kunt ze met deze bon bestellen.

☐ Stuur mij de gratis 48 bladzijden zomer aanvullingsprijslijst

☐ Ik bestel ook CC-CD nr. 3 à f 5,- Volledige catalogus met zoekmogelijkheden en uitvoerige artikelbeschrijvingen.



Software Gids

Naam

Adres

Stuur naar: **computercollectief**, Amstel 312, 1017 AP Amsterdam of fax naar 020 - 622 6668

Nieuwe Spelsoftware

The Chaos Engine (f 79) • **The Ultimate DOOM** - original hit + new episode 4 (f 89) • **Dr. Drago's Madcap Chase**, interactive multiplayer (f 89) • **HardBall 4**, perfect baseball game (f 99) • **HI-OCTANE** (f 129) • **IndyCar Compilation** (f 79) • **MicroMachines 2** (f 79) • **Picture Perfect Golf** (f 99) • **Pinball Mania** (f 89) • **Player Manager 2** (f 89) • **PYROtechnica** (f 79) • **Street Fighter II** (f 29) • **STRIKER '95** (f 89) • **SuperKarts** (f 79) • **Ultimate Soccer Manager** (f 89) • **Warriors** (f 99) • **Will Bridge: Grandmaster Bridge** (f 119) • **Combat Air Patrol** (f 99) • **Buried in Time** (f 99) • **Jewels of the Oracle** (f 129) • **Johnny Mnemonic** (f 129) • **Last Dynasty** (f 99) • **Drug Wars** (f 79) • **MIRAGE** (f 129) • **New Horizons** (f 119) • **Paparazzi** (f 129) • **Space Quest 6** (f 99) • **AIV NETWORK** (f 99) • **Celtic Tales** (f 119) • **Harpoon II Deluxe** (f 99) • **Lords of Midnight** (f 99)

Al onze artikelen zijn verkrijgbaar bij:

- F10 Boeken en Software, Oosterkade 9, 9711 RS Groningen, tel 050 - 123451
- Martello's Software Centre, Zijlweg 59, 2013 DC Haarlem, tel 023 - 315505
- Computerwinkeltje Mechelen, M. Sabbestraat 39, Mechelen België, tel. 015 - 206645 fax: 015 - 207332
- Computerwinkeltje Brugge, Moerkerksesteenwg 241, Brugge, België, fax. 050 - 361655

of via een van de andere computercollectief dealers in Nederland, waaronder onze winkel

computercollectief
Amstel 312, 1017 AP Amsterdam
fax postorders 020-6226 668
's maandag gesloten
http://www.ivg.com/cc

Prijswijzigingen voorbehouden. Prijzen incl BTW.

Nederlands distributeur voor o.a.: Apollo (BAO), Dynamix, Electronic Arts, Origin, Microsoft Press, Sierra, Software Toolworks, Mindscape en subLogic.

OPLOSSINGEN EN TIPS VOOR PC/MACINTOSH/AMIGA SPELLEN

HINTBOEK 1

32 pagina's oplossingen en tips uit Software Gids 1 t/m 10

COMPLETE OPLOSSINGEN:

CONQUEST OF CAMELOT, ELVIRA 1, FUTURE WARS, KING'S QUEST 1/2/3/4/5, LARRY 1/2/3, LOOM, MANHUNTER N.Y., POLICE QUEST 1/2, QUEST FOR GLORY 1, QUEST FOR GLORY 2, SEARCH FOR THE KING, SECRET OF MONKEY ISLAND 1, SPACE QUEST 2/3/4, BLACK CAULDRON.

POKES en TIPS:

O.A.: ALIEN BREED, ANOTHER WORLD, APPRENTICE, ARMY MOVES, ATOMINO, BACK T/T FUTURE, BATTLE VALLEY, BARBARIAN, BARD'S TALE 1/2, BEAST BUSTERS, BLUES BROTHERS, BRAT, BUDOKAN, CODENAME: ICEMAN, COLONEL'S BEQUEST, CONQUEST OF CAMELOT, DEATHTRACK USA, DRAGON'S LAIR 2, FIGHTER BOMBER, FLOOD, GEMINI WINGS, GOLD RUSH, INDIANA JONES LAST CRUSADE, KEEF THE THIEF, KING O/T BEACH, KING'S QUEST 4, LARRY 1/2/3, LEMMINGS, MIDNIGHT RESISTANCE, MIGHT & MAGIC 2, MONTY PYTHON, PIPEDREAM, PRINCE OF PERSIA, QUEST FOR GLORY 1, RICK DANGEROUS 2, SHADOW O/T BEAST 2, SILPHEED, SIM CITY, SORCERIAN, SPACE QUEST 2/3/4, STREET ROD, TEST DRIVE 1, THE CURSE OF RA, LAST NINJA, THEXDER, ULTIMA 5/6, ZAK MCKRACKEN.

FL. 15,=/Bfr. 300.-

HINTBOEK 2

Ruim 40 pagina's met oplossingen en tips uit Software Gids 11 t/m 20

OPLOSSINGEN:

ALTERED DESTINY, COUNT DOWN, CONQUEST O/T LONGBOW, CRUISE FOR A CORPSE, DARKSEED, DRAGON'S LAIR 2, ECO QUEST 1/2, ELVIRA 2, FASCINATION, HEART OF CHINA, INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS, KING'S QUEST 6, LEGEND OF KYRANDIA, LARRY 5, LES MANLEY LOST IN L.A., LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES, MANIAC MANSION, MEANSTREETS, MEGAFORTRESS FLIGHT O/T OLD DOG, MIXED UP FAIRY TALES, MONKEY ISLAND 2, RISE OF THE DRAGON, SPACE ACE 2, SPACE QUEST 1, SPACE QUEST 5, SPELLCASTING 201

POKES, TIPS, CODES, KAARTEN:

ANOTHER WORLD, BATTLE ISLE, BLUES BROTHERS, CARRIER COMMAND, CASTLE DR. BRAIN, CASTLES, CENTURION DEFENDER OF ROME, CIVILIZATION, COMMANDER KEEN 1/2/3, CONQUEST O/T LONGBOW, COUNTDOWN, CRUSADERS O/T DARK SAVANT, DAYS OF THUNDER, DUKE NUKEM, DUNE 2, ELF, ELITE PLUS, ELVIRA 2, EPIC, EYE O/T BEHOLDER 1/2, F-19 STEALTH FIGHTER, F-29 RETALIATOR, GATEWAY, GODS, HUMANS, INCREDIBLE MACHINE, LAURA BOW 2, LARRY 1/3/5, LOGICAL, LOTUS CHALLENGE 2, MEAN STREETS, MIGHT & MAGIC 3, NIGHT SHIFT, NOVA 9, OH NO MORE LEMMINGS, OUT OF THIS WORLD, PREHISTORIK, PRINCE OF PERSIA, PUSH OVER, RAILROAD TYCOON, ROGER RABBIT, SIM CITY, SPACE QUEST 1/2, SPEAR OF DESTINY, SPEEDBALL 2, STELLAR 7, STREET ROD 1/2, STRIPPOKER 3, TITUS THE FOX, ULTIMA 6, WAR IN THE MIDDLE EAST, WILLY BEAMISH, WING COMMANDER 1/2, WOLFENSTEIN 3-D, XENON 2 EN VEEL MEER!!

FL. 24,50/Bfr. 450,-

HINTBOEK 3

Oplossingen en tips uit Software Gids 21 t/m 30 verzameld in één boek; 40 pagina's dik!

OPLOSSINGEN:

ALONE IN THE DARK, BENEATH A STEEL SKY, BLUE FORCE, DAY OF THE TENTACLE, DRAGONSPHERE, FREDDY PHARKAS FRONTIER PHARMACIST, GATEWAY 2: HOMEWORLD, GOBLINS 3, HEIMDALL 2, HOOK, INHERIT THE EARTH: QUEST FOR THE ORB, INNOCENT UNTIL CAUGHT, JURASSIC PARK, KING'S QUEST 7: THE PRINCELESS BRIDE, KYRANDIA 2: THE HAND OF FATE, LEISURE SUIT LARRY 6, LOST IN TIME, LURE OF THE TEMPTRESS, MIGHT & MAGIC 5, PEPPER'S ADVENTURE IN TIME, POLICE QUEST 3, POLICE QUEST 4, QUEST FOR GLORY 4: SHADOWS OF DARKNESS, REX NEBULAR AND THE COSMIC GENDER BENDER, SAM & MAX HIT THE ROAD, SIMON THE SORCERER, SPELLCASTING 301, ULTIMA 8, WEEN.

TIPS, CODES:

BETRAYAL AT KRONDOR, LOST VIKINGS, OUTPOST, PROTOSTAR, SHADOW CASTER, THE COLONEL'S BEQUEST, TITUS THE FOX, ULTIMA 8.

FL. 29,95/Bfr. 550,-

Bestellen:
De hintboeken zijn verkrijgbaar door het bedrag over te maken op Postbanknummer 5036011 t.n.v. Uitgeverij Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad. *(Girotel: ADRES VERMELDEN!)*
Voor België: Generale Bank te Hasselt, rek. nr. 235-0430464-87 t.n.v. J. Herps, Lelystad.
De 3 hintboeken samen kosten FL. 65,=/Bfr. 1200,- (De prijzen zijn incl. verzendkosten).



BON

*Ja, ik wil: *HINTBOEK 1 voor FL. 15,= (Bfr. 300,-)*
**HINTBOEK 2 voor FL. 24,50 (Bfr. 450,-)*
**HINTBOEK 3 voor FL. 29,95 (Bfr. 550,-)*
**HINTBOEKEN 1,2 en 3 samen voor FL. 65,= (Bfr. 1200,-)*

Naam: ______________________________

Adres: ______________________________

Postcode: ____________

Woonplaats: ______________________________

* Ter betaling sluit ik in:
* Eurocheque (denk aan het nummer op de achterkant!) / girobetaalkaart.
* Ik heb het bedrag overgemaakt op bovenstaand rekeningnummer. *(Girotellers: adres vermelden!!)*
* Doorhalen wat niet van toepassing is.

Deze bon opsturen naar: Uitgeverij J. Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad. (of faxen: 03200-47221) Inl. Tel: 03200-47218.

NABESTELLEN OUDE NUMMERS SOFTWARE GIDS:

SOFTWARE GIDS NUMMER 18

ACES O/T PACIFIC 1946 DATADISK, AIR WARRIOR (S)VGA, ANCIENT ART OF WAR I/T SKIES, AV8B HARRIER ASSAULT, BAT 2, BILL'S TOMATO GAME, BUG BOMBER, CAMPAIGN, CAR AND DRIVER, CASTLES 2, CONQUEST OF JAPAN, CONTRAPTION, COOL WORLD, CRAZY CARS 3, DALEK ATTACK, DRAGON'S LAIR 3, DREADNOUGHTS + DATA-DISKS, DUNE 2, EURO SOCCER, F-15 STRIKE EAGLE 3, FORMULA 1 G.P., FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL, HARRIER JUMP JET, INCREDIBLE MACHINE, INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS ARCADE, JET FIGHTER 2 SPECIAL EDITION, JOE & MAC CAVEMAN NINJA, KGB, LEGENDS OF VALOUR, LEMMINGS DOUBLE PACK, LOST TREASURES OF INFOCOM 2, MAGIC CANDLE 3, MARIO IS MISSING, NO SECOND PRIZE, PC-SIG GAMES, POOL, POWERHITS SCI/FI, ROBOSPORT, ROME AD92, SAMPLE PACK, SHADOW PRESIDENT, SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE 2, SIEGE: DOGS OF WAR, SIMLIFE, SPACE QUEST 4 CD-ROM, SPELLJAMMER, STAR CONTROL 2, STAR LEGIONS, STREET FIGHTER 2, STUNT ISLAND, TASK FORCE 1942, TROLLS, UGH!, ULTIMA UNDERWORLD 2: LABYRINTH OF WORLDS, VALHALLA, WING COMMANDER, WOLFENSTEIN 3D, WORDTRIS, WWF EUROPEAN RAMPART, ZYCONIX.

Tips: MIGHT & MAGIC 3, ULTIMA 7, ADDAMS FAM. KING'S QUEST 6, LEGEND OF KYRANDIA, LARRY 1 GEIN-LIJN.

SOFTWARE GIDS NUMMER 19

7th GUEST, LINE IN THE SAND, AIRCRAFT COLLECTION MFS 4.0, AMBERSTAR, BATTLE CHESS 4000 SVGA, BILLY BAT'S EDUCATIEVE SOFTWARE, CAESAR, CREEPERS, D-DAY PREVIEW, DAUGHTER OF SERPENTS, DEATHSTAR ARCADE BATTLES, DICK TRACY, DREAM TEAM, EMPIRE DELUXE, ERIC THE UNREADY, FLY HARDER, HISTORYLINE 1914-1918, INCA CD-ROM, ISLAND & ICE, GUNSHIP 2000 DATADISK, LEGEND OF MYRA, LEMMINGS 2, LETHAL WEAPON, MICROSOFT ENTERTAINMENT PACK 1-4 WINDOWS, PACIFIC WAR, PATRIOT, PINBALL MAGIC, RICK DANGEROUS 2, RINGWORLD, REACH FOR THE SKIES PREVIEW, ROMMEL, SHADOWORLDS, SLEEPWALKER, SNOOPY'S GAME CLUB, SPACE QUEST 5: THE NEXT MUTATION, SPACEWARD HO!, SUPER CAULDRON, TERMINATOR 2029, TRANSARCTICA, TRAPS 'N' TREASURES, TRISTAN PINBALL, ULTIMA 7 PART 2, V FOR VICTORY D-DAY UTAH BEACH en VELIKIYE LUKI, VEIL OF DARKNESS, WILLY BEAMISH CD-ROM, X-WING, XENOBOTS.

Tips: HUMANS, INCREDIBLE MACHINE, DARKSEED, LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES, MEGAFORTRESS: FLIGHT OF THE OLD DOG, SPACE QUEST 5.

SOFTWARE GIDS NUMMER 20

7TH GUEST, A-TRAIN CONSTRUCTION SET, ACTION SPORT, ARCADE FRUIT MACHINE, BARON BALDRIC, BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE, CAPITALIST PIG, CHALLENGE O/T FIVE REALMS, CHAOS ENGINE, COBRA MISSION, DAGGER OF AMON RA, DESERT STORM, DESERT STRIKE, DOGFIGHT, ECO QUEST 2, EL.FISH, EYE O/T BEHOLDER 3, FREDDY PHARKAS, GAME PACK 3, HANNIBAL, INSPECTEUR BANAAN, ISLAND OF DR. BRAIN, LEGACY, LIBERTY OR DEATH, NAM 1965-1975, MICHAEL JORDAN IN FLIGHT, MIGHT & MAGIC 5, MONOPOLY DE LUXE, NATIONAL LAMPOON CHESS MANIAC, NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP, OVERKILL, PC-SIG LIBRARY, PEPPER'S ADVENTURES IN TIME, POLICE QUEST VGA, POWERHITS BATTLETECH, PREHISTORIK 2, PRINCE OF PERSIA, PROPHECY, PROTOSTAR, QUARKY & QUAYSOO'S TURBO SCIENCE, SHADOW O/T COMET, SID MEIER TRIPLE PACK, SPECTRE, STRIKE COMMANDER, SYMANTEC GAME PACK, UNCHARTED WATERS, UNLIMITED ADVENTURES, V FOR VICTORY MARKET GARDEN, WAYNE GRETZKY HOCKEY 3, WOLFENSTEIN 3-D

CD-I: ALIEN GATE, BATTLESHIP, CARICATURE, DARK CASTLE, LASER LORDS, LORDS O/T RISING SUN, MYSTIC MIDWAY, PINBALL, SECRETS OF TATJANA, TETRIS

Tips: ALTERED DESTINY, ECO QUEST 2.

SOFTWARE GIDS NUMMER 21

1869, BEAUTY A/T BEAST, BETRAYAL AT KRONDOR, BLUE FORCE, BUILD & RACE MOTOR STARS, CARNAGE, CD SPEEDWAY, EIGHT BALL DELUXE, FIELDS OF GLORY, FLASHBACK, GAMES MASTER 2nd EDITION, GOAL!, GUNSHIP 2000, HIGH COMMAND, INT. OPEN GOLF CHAMPIONSHIP, INT. RUGBY CHALLENGE, JAMES POND 2, JUTLAND, KLOTSKI, LIGHTNING CD, LOST VIKINGS, LUNAR COMMAND, MAELSTROM, MANIAC MANSION 2, ORANJE KAMPIOEN!, PINBALL FOR WINDOWS, PIRATES GOLD, PRINCE OF PERSIA 2, REALMS OF ARKANIA: BLADE OF DESTINY, RETURN O/T PHANTOM, RULES OF ENGAGEMENT 2, SENSIBLE SOCCER, SHERLOCK HOLMES 3, SPACE HULK, SPACE LEGEND, STACK UP, SYNDICATE, TONY LA RUSSA BASEBALL 2, TORNADO, WACKY FUNSTERS, WALKER, WAR I/T GULF, WHALE'S VOYAGE, WHERE IN SPACE IS CARMEN SANDIEGO, WHO KILLED SAM RUPERT, WORLD VISION, WORLDS OF LEGEND: SON O/T EMPIRE.

Oplossingen: ALONE I/T DARK, HOOK, MIGHT & MAGIC 5, REX NEBULAR GENDER BENDER, WEEN.

CD-I: DEFENDER OF THE CROWN, ESCAPE FROM CYBERCITY, INCA, INTERNATIONAL TENNIS OPEN, PALM SPRINGS OPEN, VIDEO SPEEDWAY.

SOFTWARE GIDS NUMMER 22

AIR BUCKS, AMBUSH AT SORINOR, BATTLE ISLE '93, CAESARS PALACE, CLASH OF STEEL, D-DAY, FOOTBALL MANAGER 3, GATEWAY 2: HOMEWORLD, GRAND PRIX CIRCUIT, ISHAR 2, LANDS OF LORE, MICROSOFT FLIGHTSIMULATOR 5.0, NIPPON SAVES INC., ONE STEP BEYOND, POOL, RAGNAROK, RAILROAD TYCOON DELUXE, SIM FARM, SNAKES, STRONGHOLD, V FOR VICTORY: GOLD JUNO SWORD, WAR IN RUSSIA, WARLORDS 2, WING COMMANDER ACADEMY, WING COMMANDER PRIVATEER, WORLD WAR 2

CD-ROM: BLUE FORCE, COVER GIRL POKER, DUNE, EYE O/T BEHOLDER 3, MAD DOG McCREE, MONSTER MEDIA '93, SCIENCE-FICTION & FANTASY, SHUTTLE, ULTIMA UNDERWORLD 1+2

CD-I: CAESARS WORLD OF GAMBLING, CD SHOOT, GIRLS CLUB, KARAOKE VOL. 1, LINK; THE FACES OF EVIL, TEXT TILES, ZELDA; THE WAND OF GAMELON

Oplossingen: BLUE FORCE, DAY O/T TENTACLE, FREDDY PHARKAS, LOST VIKINGS CODES, PEPPER'S ADVENTURE IN TIME, POLICE QUEST 3, SPELLCASTING 301

SOFTWARE GIDS NUMMER 23

AIR COMBAT CLASSICS, ALIEN BREED, BATMAN RETURNS, BILL ELLIOT'S NASCAR CHALLENGE, BOB'S BAD DAY, BODY BLOWS, CHESSMASTER 4000 TURBO, COGITO, COMBAT AIR CONTROL, DARK SUN, DRACULA, DUNGEON HACK, EAST FRONT, EPIC PINBALL, FRONTIER (ELITE 2), GEAR WORKS, HAND OF FATE, HIRED GUNS, INDY CAR RACING, JURASSIC PARK, LARRY 6, LOST IN TIME, MASTER OF ORION, METAL & LACE, MFS 5.0 SAN FRANCISCO SCENERY, NHL HOCKEY, PATRICIAN, PINBALL DREAMS, PRIME MOVER, RALLY (RAC 1993), RETURN TO ZORK, SAM & MAX HIT THE ROAD, SEAL TEAM, SEVEN CITIES OF GOLD, SHADOW CASTER, SHADOW OF YSERBIUS, SIMON THE SORCERER, STREETFIGHTER 2, TOP GUN, DANGER ZONE, WARRIORS OF LEGEND, YO! JOE!

CD-ROM: BEYOND THE WALL OF STARS, BACKROAD RACERS, EYE O/T BEHOLDER TRILOGY, GREAT NAVAL BATTLES, HELL CAB, IRON HELIX, LABYRINTH OF TIME, LOST IN TIME, MANHOLE, PROTOSTAR, REBEL ASSAULT, TONY LARUSSA BASEBALL 2, THE VAMPIRE'S COFFIN, THE LAST DINOSAUR EGG

CD-I: ALICE IN WONDERLAND, BACKGAMMON, CONNECT FOUR, JIG SAW, SARGON CHESS, VOYEUR.

SOFTWARE GIDS NUMMER 24

ACES OVER EUROPE, ALONE I/T DARK 2, CAMPAIGN 2, COMPANIONS OF XANTH, DOOM (SHAREWARE VERSIE), EXCELLENT GAMES, FANTASY EMPIRES, FURY O/T FURRIES, GABRIEL KNIGHT: SINS O/T FATHERS, GOBLINS 3, HIRED GUNS, INNOCENT UNTIL CAUGHT, KRUSTY'S FUN HOUSE, L.A. LAW, MAGIC BOY, MARIO'S TIME MACHINE, METAL & LACE 18+ ADULT, MFS SCENERY ITALY, NFL COACHES CLUB FOOTBALL, NICKY 2, POLICE QUEST 4, SHADOW O/T DARKNESS (QUEST FOR GLORY 4), SILVERBALL, SIM CITY 2000, SPEED RACER, CHALLENGE OF RACER X, STAR TREK: JUDGMENTS RITES, SUBWAR 2050, SVGA HARRIER, SYNDICATE AMERICAN REVOLT, TERMINATOR RAMPAGE, TFX, WINTER OLYMPICS, ZOOL.

CD-ROM: ACTION CD, CITY IN TROUBLE YEAR 2000, CRITICAL PATH, DRACULA UNLEASHED, GAMES DOS VOL.1, GAMES WINDOWS VOL.1, GEEKWAD GAMES O/T GALAXY, GOBLINS 3, JOURNEYMAN PROJECT, MAGIC DEATH, MAN ENOUGH, MIGHT & MAGIC WORLD OF XEEN, OSCAR, SPELLCASTING PARTY PAK, STAR MIX, WEEKEND AT ERNIES.

CD-I: DIGITAL VIDEO CARTRIDGE, KETHER, SPEELFILMS OP CD-I, TOUCHPAD VOOR CD-I.

Tips: BETRAYAL AT KRONDOR, LARRY 6, LOST IN TIME, LOST VIKINGS CODES, PROTOSTAR, SIMON THE SORCERER.

SOFTWARE GIDS NUMMER 25

AIRLINES, ARCHON ULTRA, ARENA THE ELDER SCROLLS, BRUTAL FOOTBALL, CASINO LITE, DISCOVERIES O/T DEEP, DOOM, GAME MAKER, HEIRS TO THE THRONE, IN EXTREMIS, KINGMAKER, KING'S TABLE, LUCKY'S CASINO, MEGAFORTRESS: MEGA PAK, MERCHANT PRINCE, OPERATION DESERT STORM, RED CRYSTAL: THE SEVEN SECRETS OF LIFE, STARWARS CHESS, SOLITAIRE'S JOURNEY, STARLORD, STRIKE SQUAD, TRUMP CASTLE 3, WALLS OF ROME.

CD-ROM: CASINO COLLECTION, CD BROTHEL, C.H.A.O.S. CONTINUUM, CHALLENGE PACK, COMANCHE MAXIMUM OVERKILL, CONSPIRACY, CYBER RACE, DISCOVERIES O/T DEEP, DRAGONSPHERE, DREAM GIRLS, FANTASY EMPIRES, GABRIEL KNIGHT, GATEWAY 2: HOMEWORLD, GOLDEN 7, GUS GOES TO CYBERTOWN, HUGO'S HOUSE OF HORRORS, KIDS COLLECTION, KING'S TABLE, LANDS OF LORE: THE THRONE OF CHAOS, LAWNMOWER MAN, MARIO IS MISSING, MEGARACE, MICROCOSM, MICROSOFT GOLF MULTIMEDIA EDITION, PLUMBERS DON'T WEAR TIES, STRIKE COMMANDER, STRIPBOEKEN OP CD-ROM, TFX.

CD-I: A GREAT DAY AT THE RACES, CARTOON CARNIVAL, MICROCOSM, OTHELLO, PHANTOM EXPRESS, WACKY WORLD OF MINIATURE GOLF, ZOMBIE DINO'S.

Tips: GATEWAY 2 HOMEWORLD, KYRANDIA 2 THE HAND OF FATE, LURE OF THE TEMPTRESS, SAM & MAX HIT THE ROAD, THE COLONEL'S BEQUEST.

SOFTWARE GIDS NUMMER 26

5 ft 10 PAK, AEGIS GUARDIAN O/T FLEET, ARMAETH THE LOST KINGDOM, AWARD WINNERS GOLD EDITION, BATTLE ISLE 2, BENEATH A STEEL SKY, BLOODNET, BLUES BROTHERS JUKEBOX ADVENTURES, BREAKLINE, CANNON FODDER, COMPLETE ULTIMA 7, CROSSWORDS FOR WINDOWS, DAEMONS GATE, DIGGERS, EVASIVE ACTION, FLEET DEFENDER, FLIGHT 642, FLIGHTSIM TOOLKIT, GALGJE, GOBLINS 3, GOLDEN IMMORTAL, GRANDMASTER CHESS, GREAT NAVAL BATTLES 2, HAND OF FATE, HORDE, HOT LINES, HOUSE OF GAMES 2, INTERPLAY'S 10 YEAR ANTHOLOGY, KISTJE DUWEN,

LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE, LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES, LEMMINGS 1+2, MYSTERY O/T TIKI, NOMAD, PERFECT TRILOGY, PREMIER MANAGER 2, QUANTUM GATE, RAPTOR, RAVENLOFT, SAM & MAX HIT THE ROAD, SEAWOLF SSN-21, SETTLERS, SHADOW CASTER, SIM CITY, SIM CITY 2000 SCENARIOS VOL.1, STAR TREK 25th ANNIVERSARY, SYNDICATE PLUS, UFO, ULTIMA 8 PAGAN, UNNATURAL SELECTION, UNNECESSARY ROUGHNESS, WASHINGTON DC SCENERY MFS 5.0, WHO SHOT JOHNNY ROCK?, WRATH OF THE GODS.

CD-I: CAESARS WORLD OF BOXING, HOTEL MARIO, SEVENTH GUEST, SHIPWRECK, SPACE ACE.

Tips: DRAGONSPHERE OPLOSSING, GOBLINS 3 OPLOSSING, SHADOW CASTER TIPS, TITUS THE FOX CODES.

En: MPEG KAART VOOR MS-DOS

SOFTWARE GIDS NUMMER 27

AL-QADIM, CARRIERS AT WAR 2, CD DUO 4, D-DAY, DOOFUS, DOOM: 40 LEVELS EN PATCH 1.2, EMPIRE SOCCER 94, EPIC PINBALL PACK 3, EUROPEAN CHAMPIONS, EYE O/T STORM, FAMILIE SPELDISK, F1, GENESIA, G.O.R.G., GRANDEST FLEET, HANNA-BARBERA ANIMATION WORKSHOP, HEXX, HOCUS POCUS, INCA 2, INDYCAR CIRCUITS, LORD O/T RINGS, MAD DOG 2, MOLLEN MEPPEN, MORTAL KOMBAT, MYST, OUTPOST, PACIFIC STRIKE, PINBALL DREAMS 2, PRIVATEER, REUNION, SABRE TEAM, SENSIBLE SOCCER LIMITED EDITION, SETTLERS, SPACE HULK, SPECTRE VR, STAR CONTROL 1+2, STARLORD, SUPERSONIC, TANKSI WARGAME CONSTRUCTION SET 2, THEATRE OF DEATH, THEME PARK, TIE FIGHTER, WARLORDS 2 SCENARIO BUILDER, WORD WAR 5, WORLD CUP YEAR 94.

CD-I: DRAGON'S LAIR, MEGA MAZE, STRIKER PRO, VLIEGENDE HOLLANDER.

Oplossingen: BENEATH A STEEL SKY, INNOCENT UNTIL CAUGHT, JURASSIC PARK, ULTIMA 8.

SOFTWARE GIDS NUMMER 28

ALIEN LEGACY, APOGEE GAMES, BATTLES OF TIME, BLOODNET, CHAOS ENGINE, COLONIZATION, COMPENDIUM CD (SVGA HARRIER + MIG-29), DARK LEGIONS, DARKSEED, DELTA-V, DISCIPLES OF STEEL, DISPOSABLE HERO, DRAGON'S LAIR MPEG versie, EMPIRE DELUXE MASTERS EDITION, EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE, FALCON 3.0 GOLD, FIFA INTERNATIONAL SOCCER, GAMBLER'S PARADISE, GRANDEST FLEET, GUNSHIP 2000, HEIMDALL 2, HORNET NAVAL STRIKE FIGHTER, INHERIT THE EARTH: QUEST FOR THE ORB, INTERNATIONAL TENNIS OPEN, INTERACTIVE, JUMP RAVEN, LARRY 6, LITIL DIVIL, LORDS OF THE REALM, LUNICUS, MEGA DOOM, ON THE BALL WORLD CUP EDITION, OVERLORD, POLICE QUEST 4, RETURN TO RINGWORLD, SEAWOLF SNN-21, SIERRA COLLECTORS EDITIONS, SIM CLASSIC, SIMON THE SORCERER, STRIPPOT, TACTICAL MANAGER, TETRIS CLASSIC, ULTIMATE DOMAIN, WHIZZ QUIZ, WORLD CIRCUIT SIMULATOR, WORLD OF FLIGHT SIMULATORS.

CD-I: DIMO'S QUEST, DRAGON'S LAIR 2, LITIL DIVIL, MAGIC MODELS, STEEL MACHINE.

Verder: MPEG-FILMS VOOR CD-I, CD-32 en 3DO. GAME MADNESS INTERACTIVE. GAME MASTER KEYBOARD. GRAVIS GAMEPAD. THRUSTMASTER WEAPONS CONTROL SYSTEM MARK 2.

Oplossing:INHERIT THE EARTH: QUEST FOR THE ORB.

SOFTWARE GIDS NUMMER 29

1942 THE PACIFIC AIR WAR, 5 ft. 10 PACK VOL. 2, ACES OF THE DEEP, ARMORED FIST, ARTHUR'S BIRTHDAY, BATTLE BUGS, CENTRAL INTELLIGENCE, CRIME PATROL, CYBERPLASM FORMULA, CYCLEMANIA, CRYSTAL CALIBURN PINBALL, DARK SUN: WAKE OF THE RAVAGER, DAWN PATROL, DESERT STRIKE, DETROIT, DOOM 2, EAGLE EYE MYSTERIES, FIFA INTERNATIONAL SOCCER, FOREVER GROWING GARDEN, FREDDY PHARKAS CD-ROM, GOD OF THUNDER, IN SEARCH OF DR. RIPTIDE, IRON CROSS, LODE RUNNER, MASTER OF MAGIC, MICRO MACHINES, MYSTIC TOWERS, NHL HOCKEY 95, OPERATION CRUSADER, PETER PAN, PINBALL DREAMS DELUXE, SHADOWS OF CAIRN, STAR CRUSADER, STAR TRAIL (REALMS OF ARKANIA 2), SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN, SYSTEM SHOCK, TRANSPORT TYCOON, ULTIMATE FOOTBALL, UNDER A KILLING MOON, VID GRID, VIDEO CUBE, WING COMMANDER ARMADA, WORLD CUP ALL TIME GREATS

VERZAMEL CD-ROM'S: AWARD WINNING GAMES, GAME GALLERY, MICROPROSE SPORTS EDITION, TOP TEN PAK, WING COMMANDER, PRIVATEER, STRIKE COMMANDER, COLLECTORS EDITION 3, FANTASY ADVENTURE PACK

CD-I: THE APPRENTICE, BURN:CYCLE, LEMMINGS, MAD DOG MACCREE, MUTANT RAMPAGE BODYSLAM

OPLOSSINGEN: HEIMDALL 2, POLICE QUEST 4

Verder: GRAVIS PHOENIX FLIGHT & WEAPON CONTROL SYSTEM.
MPEG FILMS EN SPELLEN
ONBESCHRIJFELIJK!: CORRIDOR 7, DREAMWEB, ISLE OF THE DEAD, PSYCHOTRON, SHADOW OF DARKNESS, VIRTUAL VEGAS.

SOFTWARE GIDS NUMMER 30

10 GREAT GAMES, 5TH FLEET, ALADDIN, BASEBALL '94 (FRONT PAGE SPORTS), BLACKTHORNE, BREAKTHRU!, CANNON FODDER 2, COMMANDER BLOOD, CREATURE SHOCK, CYBERIA, CYBERWAR, DEATH GATE, DR. RADIAKI, DRAGON LORE: THE LEGEND BEGINS, ECSTATICA, EARTH SIEGE, FANTASY FEST!, HAMMER OF THE GODS, INFERNO, ISHAR 3: THE SEVEN GATES OF INFINITY, JOURNEYMAN PROJECT TURBO, KING'S QUEST 7, KNIGHTS OF XENTAR, KYRANDIA 3: MALCOLM'S REVENGE, LEMMINGS 3, LION KING, LITTLE BIG ADVENTURE, MAGIC CARPET, MICROSOFT GOLF VERSION 2.0, MICROSOFT SPACE SIMULATOR, NASCAR RACING, NOCTROPOLIS, NOVASTORM, PGA TOUR GOLF 486, PLANET STRIKE, QUIK, RALLY RAC 1993, RELENTLESS, RETRIBUTION, RISE OF THE ROBOTS, SIMCITY 2000: URBAN RENEWAL KIT, SPACE PIRATES, U.S. NAVY FIGHTERS, ULTIMATE BODY BLOWS, VORTEX, VOYEUR, WARCRAFT: ORCS & HUMANS, WING COMMANDER 3: HEART OF THE TIGER, ZEPPELIN: GIANTS OF THE SKY, ZOOL 2: HE'S BACK!

VERZAMELPAKKETTEN: ACCESS SPORT, CD ROM INTERACTIVE COLLECTION VOLUME 1, DELPHINE ADVENTURES, CHESS MANIA, FLEET DEFENDER GOLD, LUCAS ARTS ADVENTURES, LUCAS ARTS TRIPLE PACK, QUAD PACK 1/2, X-WING COLLECTORS CD-ROM

CD-I: EARTH COMMAND, FLINTSTONES/JETSONS TIMEWARP, POWER HITTER

OPLOSSINGEN: KING'S QUEST 7, SHADOWS OF DARKNESS (QFG 4)

HARDWARE: GRAVIS ULTRASOUND MAX GELUIDSKAART.

SOFTWARE GIDS NUMMER 31

ALIEN LOGIC, ALONE IN THE DARK 3, ARENA: THE ELDER SCROLLS, AROUND THE WORLD IN 80 DAYS, BIG RED ADVENTURE, BUREAU 13, DARK FORCES, DEFENDER OF THE EMPIRE, DISCWORLD, ENTOMBED, EUROPE 1 SCENERY, FARM, FLIGHT COMMANDER 2, FLIGHT LIGHT, FOOTBALL PRO '95, FRONT LINES, GHOSTS, GLIDER 4.0, HARDBALL 4, HARPOON 2, HELL, HYPNOTIC HARP, LUCASARTS x2 DOUBLE PACK, MAABUS, MASK, MEGAFORTRESS MEGA PAK, MENZOBERRANZAN, MFS 5.0 SCENERIES JAPAN EN CARIBBEAN, MILLENNIUM AUCTION, MONTY PYTHON'S COMPLETE WASTE OF TIME, MORTAL KOMBAT 2, OPERATION BODY COUNT, PANZER GENERAL, POWER DRIVE, POWERHITS BATTLETECH, PUTT-PUTT GOES TO THE MOON, QUARANTINE, RADIO ACTIVE, RISE OF THE TRIAD, SPACE ADVENTURE 2, THE BLUE & THE GRAY, TUNELAND, WACKY WHEELS, WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH, ZEPHYR.

SHAREWARE: 5 PLUS ONE, ANIMATED SVGA MEMORY GAME, DESCENT, EPIC PINBALL 2.0, HERETIC, THE BEST OF EPIC & APOGEE GAMES, JAZZ JACKRABBIT.

CD-I: CLUEDO?, LIFE WITH MONTY PYTHON, MONTY PYTHON'S MORE NAUGHTY BITS.

OPLOSSINGEN: ARENA THE ELDER SCROLLS, ENTOMBED, INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE, KYRANDIA 3, NOCTROPOLIS.
RISE OF THE TRIAD: CHEAT-CODES.

DIVERSEN: BOB DYLAN HIGHWAY 61 INTERACTIVE, HASA GAMES & HASA ARCADE DISMAGAZINES, WINGMAN EN WINGMAN EXTREME JOYSTICKS.

SOFTWARE GIDS NUMMER 32

1830 RAILROADS & ROBBER BARONS, 1942 PACIFIC AIR WAR GOLD, ASTRONOMICA, BIOFORGE, BRIDGE CHAMPION WITH OMAR SHARIF, CAMPAIGN, CLOCKWISER, CYCLONES, DAEDALUS ENCOUNTER, DOMINUS, FIGHTER WING, FOOTBALL GLORY, FRONTIER FIRST ENCOUNTERS, GAME MAKER, GREAT NAVAL BATTLES 3, GUILTY, HEIRS TO THE THRONE, HIGH SEAS TRADER, IRON ASSAULT, JAGGED ALLIANCE, JAZZ JACKRABBIT, JUNGLE STRIKE, KINGDOM THE FAR REACHES, KOSHAN CONSPIRACY, LOST EDEN, LINKS 386 CD, MACHIAVELLI THE PRINCE, MARIO'S GAME GALLERY, METAL MARINES, MYSTIC MIDWAY, NCAA ROAD TO THE FINAL FOUR 2, PERFECT GENERAL, PERFECT GENERAL 2, PIZZA TYCOON, PSYCHO PINBALL, RAVENLOFT STONE PROPHET, RISE OF THE TRIAD: DARK WAR, STALINGRAD, SUPER KARTS, SUPER SKI PRO, USS TICONDEROGA, WINGS OF GLORY, X-COM TERROR FROM THE DEEP

PC VERZAMEL: TELSTAR DOUBLE VALUE GAMES, TRIPLE ACTION 3, ULTIMATE GAMES COLLECTION, CD-ROM CLASSICS, EPIC PINBALL COLLECTION, PINBALL FANTASIES DELUXE, TEMPTATION, AD&D COLLECTORS EDITION, ENTERTAINMENT CD VALUE PAK 1.

CD-I: CHAOS CONTROL, LINGO, MERLIN'S APPRENTICE.

***** 3DO:*** HARDWARE: PANASONIC FZ-10.

SOFTWARE: GEX, FIFA SOCCER, NEED FOR SPEED, POLICENAUTS, RETURN FIRE.

OPLOSSINGEN en TIPS:DISCWORLD OPLOSSING, HERETIC CHEATCODES, MAGIC CARPET CHEATCODES.

OUDE NUMMERS ZIJN TE BESTELLEN DOOR OVERMAKING VAN FL. 7,95 PER EXEMPLAAR OP POSTBANKNUMMER 5036011 t.n.v. J.HERPS TE LELYSTAD.
VOOR BELGIE: Bfr. 200 PER EXEMPLAAR OP BANKREKENINGNUMMER 235-0430464-87 BIJ DE GENERALE BANK TE HASSELT t.n.v. J.HERPS, POSTBUS 516, 8200 AM LELYSTAD.

UITVERKOOP RESTANTEN! OP=PECH!

Nog slechts enkele exemplaren!
SOFTWARE GIDS NR. 12, 14 en 15 samen voor FL. 15,=
(incl. bijdrage verzendkosten).
Bestellen door overmaking van het bedrag op bovenstaand postbanknummer.
Voor België Bfr. 400 op bovenstaande bankrekening.

Uitgaven die niet op deze pagina's voorkomen zijn **NIET MEER** leverbaar.

INTERNET PC GAMES CHARTS

The Net PC Games Top 100 is published every Monday on Internet in the comp.sys.ibm.pc.games.announce newsgroup. This chart is compiled using votes sent by many people through electronic mail from these countries: USA, Canada, Iceland, Norway, Sweden, Finland, Denmark, Germany, The Netherlands, UK, Ireland, Belgium, France, Portugal, Spain, Italy, Switzerland, Austria, Turkey, Israel, Slovenia, Hungary, Poland, Estonia, Russia, Taiwan, Thailand, Malaysia, Japan, South Korea, Singapore, Hong Kong, Australia, New Zealand, South Africa, Brazil, Ecuador, Dominican Republic and Chile.

AC	action
AD	adventure
PU	puzzle
RP	role-playing
SI	simulation
SP	sports
ST	strategic
•	climbing
●	bullet
-	new entry
TW	this week
LW	last week
NW	number of weeks

TW	LW	NW	TITLE	DEVELOPER/PUBLISHER	CAT
1	1	32	DESCENT	Parallax/Interplay	AC
2	3 •	43	Doom 2 (Hell on Earth)	Id/GT/Virgin	AC
3	2	136	Civilization	MicroProse	ST
4	4	42	Galactic Civilizations [+Shipyards] (os/2 only)	Stardock/AIM	ST
5	5	24	Dark Forces (cd-rom only)	LucasArts/Virgin	AC
6	6	37	Warcraft (Orcs and Humans)	Blizzard/Interplay	ST
7	8 •	43	Master of Magic	SimTex/MicroProse	ST
8	7	13	Terminal Velocity	Terminal Reality/3D Realms	AC
9	9	96	Master of Orion	SimTex/MicroProse	ST
10	10	18	X-COM 2 (Terror from the Deep)	Mythos/MicroProse	ST
11	11	16	Jagged Alliance (cd-rom only)	Sir-Tech/Mindscape	ST
12	12	36	Panzer General	SSI/Mindscape	ST
13	14 •	55	Tie Fighter [+add-on]	LucasArts/Virgin	AC
14	15 •	68	U.F.O. (Enemy Unknown) [+X-Com]	Mythos/MicroProse	ST
15	13	14	Full Throttle (cd-rom only)	LucasArts	AD
16	16	34	Wing Commander 3 (Heart o.t. Tiger) (cd-rom only)	Origin/Electronic Arts	AC
17	17	86	Doom [+Ultimate Doom]	Id	AC
18	19 •	135	Dune 2 (The Building of a Dynasty)	Westwood/Virgin	ST
19	18	32	Heretic	Raven/Id	AC
20	24 •	5	Star Trek The Next Generation (A Final Unity) (cd-ro	Spectrum Holobyte/MicroProse	AD
21	21	82	SimCity 2000	Maxis/Mindscape	ST
22	23 •	34	Magic Carpet [+add-on] (cd-rom only)	Bullfrog/Electronic Arts	AC
23	20	9	Stars!	Star Crossed	ST
24	22	32	Rise of the Triad (Dark War)	Apogee	AC
25	26 •	37	Nascar Racing	Papyrus/Virgin	SP
26	27 •	11	Virtual Pool (cd-rom only)	Celeris/Interplay	SP
27	28 •	133	VGA Planets	Tim Wisseman	ST
28	29 •	72	Myst (cd-rom only) (windows only)	Cyan/Broderbund/Electronic Arts	AD
29	25	38	Transport Tycoon	MicroProse	ST
30	31 •	42	One Must Fall: 2097	Epic	AC
31	32 •	135	Star Control 2 (The Ur-Quan Masters)	Accolade	AC
32	30	44	Colonization	MicroProse	ST
33	- ●	1	MechWarrior 2 (The Clans) (cd-rom only)	Activision	AC
34	35 •	16	NBA Live 95 (cd-rom only)	Hitmen/Electronic Arts	SP
35	33	32	Little Big Adventure [+Relentless]	Adeline/Electronic Arts	AD
36	34	41	Wacky Wheels	Beavis/Apogee	AC
37	39 •	45	System Shock	LookingGlass/Origin/Electronic Arts	RP
38	43 •	35	Raids (os/2 only)	Leonard Guy	AC
39	37	23	World at War (Stalingrad)	Atomic/Avalon Hill/US Gold	ST
40	42 •	17	Monty Python Complete Waste of Time (cd-rom only	7th Level	AC
41	40	92	Epic Pinball [+Silverball]	Epic/Team 17	AC
42	36	19	Bioforge (cd-rom only)	Origin/Electronic Arts	AD
43	41	38	Under a Killing Moon (cd-rom only)	Access/US Gold	AD
44	47 •	109	Betrayal at Krondor	Dynamix/Sierra	RP
45	45	33	U.S. Navy Fighters (cd-rom only)	Electronic Arts	SI
46	38	10	Psycho Pinball	Codemasters	AC
47	51 •	109	Syndicate [+add-on]	Bullfrog/Electronic Arts	AC
48	46	60	The Settlers [+Serf City: Life is Feudal]	Blue Byte/SSI	ST
49	44	24	Mortal Kombat 2 (cd-rom only)	Midway/Acclaim	AC
50	48	78	Pinball Fantasies	Digital Illusions/Frontline/21st Century	AC
51	53 •	104	Warlords 2	SSG	ST
52	54 •	127	X-Wing [+Imperial Pursuit,B-Wing]	LucasArts/US Gold	AC
53	49	44	NHL Hockey '95	Electronic Arts	SP
54	50	46	World at War (Operation Crusader)	Atomic/Avalon Hill	ST
55	56 •	6	FX Fighter (cd-rom only)	Argonaut/GTE	AC
56	57 •	12	SimTower	Handbook/Maxis	ST
57	55	85	Sam & Max Hit the Road	LucasArts/US Gold	AD
58	52	9	Flight Unlimited	Looking Glass	SI
59	60 •	7	The Perfect General 2	QQP	ST
60	58	12	1830 (Railroads & Robber Barons)	Simtex/Avalon Hill/US Gold	ST
61	59	70	Raptor (Call of the Shadows)	Cygnus/Apogee	AC
62	63 •	87	IndyCar Racing	Papyrus/Virgin	SP
63	62	83	Gabriel Knight (Sins of the Fathers)	Sierra	AD
64	67 •	126	Empire Deluxe [+add-ons]	New World	ST
65	64	136	Links 386 Pro [+add-ons]	Access/US Gold	SP
66	68 •	4	Hi-Octane (cd-rom only)	Bullfrog/Electronic Arts	AC
67	65	134	Railroad Tycoon	MicroProse	ST
68	61	18	Discworld (The Problem with Dragons)	Teeny Weeny/Psygnosis	AD
69	77 •	3	Journeyman Project 2 (Buried in Time) (cd-rom only)	Presto/Sanctuary Woods/US Gold	AD
70	69	117	7th Guest (cd-rom only)	Trilobyte/Virgin	PU
71	72 •	133	Ultima Underworld 2 (Labyrinth of Worlds)	LookingGlass/Origin/Electronic Arts	RP
72	71	6	Super Street Fighter 2 Turbo (cd-rom only)	Eurocom/Gametek	AC
73	66	53	Jazz Jackrabbit	Epic	AC
74	70	134	World Circuit [+Formula 1 Grand Prix]	MicroProse	SP
75	75	28	Video Poker (os/2 only)	IBM EWS	ST
76	74	3	Space Quest 6 (The Spinal Frontier) (cd-rom only)	Sierra	AD
77	79 •	87	Slicks 'n' Slide	Timo Kauppinen	SP
78	86 •	136	Darklands	MicroProse	RP
79	80 •	97	Privateer [+Righteous Fire]	Origin/Electronic Arts	AC
80	84 •	3	SuperKarts (cd-rom only)	Virgin	AC
81	73	71	Ultima 8 (Pagan)	Origin/Electronic Arts	RP
82	91 •	87	Rebel Assault (Beggar's Canyon) (cd-rom only)	LucasArts/US Gold	AC
83	76	12	Ravenloft 2 (Stone Prophet) (cd-rom only)	DreamForge/SSI/Mindscape	RP
84	81	6	Slipstream 5000 (cd-rom only)	Front Street/Gremlin/US Gold	AC
85	83	7	Frontier (First Encounters)	Frontier/Gametek	ST
86	90 •	15	Woodruff and the Schnibble of Azimuth (cd-rom only	Coktel Vision/Sierra	AD
87	94 •	28	Trickle Down (os/2 only)	Multigrain	ST
88	82	48	1942 Pacific Air War	MicroProse	SI
89	100 •	50	Theme Park	Bullfrog/Electronic Arts	ST
90	92 •	69	Battle Isle 2 [+add-on]	Blue Byte/Accolade	ST
91	89	27	Cyberia (cd-rom only)	Xatrix/Interplay	AC
92	97 •	2	Micro Machines 2 (cd-rom only)	Supersonic/Codemasters	AC
93	- •	1	Internet Space War	0	ST
94	- •	1	Tony LaRussa Baseball 3	Stormfront/Electronic Arts	SP
95	85	12	Championship Manager '93	Domark	SP
96	88	19	Pizza Tycoon (cd-rom only)	MicroProse	ST
97	93	28	Aladdin	Disney/Virgin	AC
98	78	35	Boppin'	Accursed Toys/Apogee	PU
99	- •	126	Falcon 3.0 [+add-ons]	Spectrum Holobyte/MicroProse	SI
100	- •	120	Ultima 7 Part 2 (Serpent Isle) [+Silver Seed]	Origin/Electronic Arts	RP

TIP	NW	TITLE	DEVELOPER/PUBLISHER	CAT
Tip 1	3	Savage Warriors (cd-rom only)	Atreid/Mindscape	AC
Tip 2	10	Many Faces of Go	Ishi	ST
Tip 3	5	Simon the Sorceror 2	AdventureSoft	AD
Tip 4	2	Prisoner of Ice (cd-rom only)	Infogrames/Philips	AD
Tip 5	7	Confirmed Kill		SI
Tip 6	2	Dungeon Master 2 (Legend of Skullkeep)	FTL/Interplay	RP
Tip 7	4	International Tennis Open	Infogrames	SP
Tip 8	1	CyberBykes	Shadow Racer	AC
Tip 9	5	PowerHouse (cd-rom only) (windows only)	Impressions	ST
Tip 10				
Tip 11				
Tip 12				
Tip 13				
Tip 14				
Tip 15				
Tip 16				
Tip 17				
Tip 18				
Tip 19				
Tip 20				

RENEGADE *Battle for Jacob's Star*



Softwarehuis: S.S.I.
Min. 80486/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, SVGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Roland SCC1/MPU401, AdLib Gold, Sound Blaster, Soundscape, Pro Audio Spectrum, Waveblaster, Gamewave32/Soundwave32.
Richtprijs: FL. 99,=

Op de harddisk is minimaal 15Mb. ruimte nodig. Het programma heeft een VESA SVGA kaart nodig met 1Mb. geheugen. Aanbevolen is een 80486/66Mhz. -of snellere- machine.
De software ondersteunt ook het Thrust Master Mark 2 Weapons Control System en het Gravis Phoenix Flight and Weapons Control System.
Wie de door S.S.I. gekozen muziek niet aanstaat, kan zelf een CD voor de achtergrondmuziek laten meelopen.



SVGA graphics, spectaculaire 3-D filmbeelden, gedigitaliseerde geluiden, dodelijke muziek en extreme geluidseffekten waar je duizelig van wordt. Luister naar je eigen CD-muziek terwijl je door het heelal raast. Indien er 'data' voor het spel nodig is, wordt dit op je scherm bekend gemaakt. Klinkt niet slecht, dacht ik zo. Laten we eens naar het verhaal kijken.

JOUW VERHAAL

Tijdens je laatste missie probeerde je de leiding te imponeren met een 'hot-dog' stunt. Aangezien je baas geen gevoel voor humor heeft en jij iedereen behalve de vijand in gevaar bracht zit je nu ver weg, ergens waar geen hond komt en het enige gevaar wat er te vinden is, bestaat uit je eigen voedsel. Je verveelt je rot en staart dromerig naar de sterren. Met een big smile zie je hoe een paar sterren langzaam uit elkaar gaan en steeds groter worden. Opeens heb je het gevoel of er een emmer ijsblokjes over je kop gegooid wordt. Sterren die bewegen? Maar dat kan toch niet? Dat zijn geen sterren maar TOG (Terran Overlord Government) Fighters. Get ready for Dogfight...

GRAPHICS

Na een imposante demo, waarbij je (met spraak) behoorlijk naar de kelder gescholden wordt, vlieg je nu -onder begeleiding van je waarnemende baas- recht op een paar TOG-vechters af. Tijdens deze missie moet je je bewijzen. We kijken vanuit ons schip direct de ruimte in en vergapen ons aan de grafische kwaliteit. Een schitterend decor met alles erop en eraan. Rotsblokken suizen onhoorbaar aan je voorbij. Het maakt niet uit in welke richting je vliegt, ze zijn overal, maar op het moment niet schadelijk. Door een prima stuk muziek word je begeleid in de roes van grafische hoogstandjes. We werpen even een blik op ons interieur. Het lijkt allemaal een beetje op de vertrouwde Galaxy spellen. We vinden b.v. in deze cockpit een communicatiemonitor, die stevig gebruikt wordt en waarbij de gesproken teksten bijzonder helder doorkomen. Natuurlijk bezitten we een Targeting systeem, een shield indicator, power/snelheidsmeter en een soort radar/positie systeem. Tijdens een combat worden we gewezen op een targetlocking. Grafisch allemaal keurig en overzichtelijk verwerkt. We schrikken ons rot als opeens de commander in beeld komt op de monitor en je vertelt dat er twee TOG vechters op ons afkomen.

We geven hoorbaar een peut gas (of olie, of ato) en zien erg ver voor ons uit 2 steeds grotere objecten op ons afkomen. Razendsnel rondbladerend in de handleiding proberen we de toets-combinatie te vinden voor 'auto-lock'. Ze komen steeds dichterbij. M'n begeleider meldt







kort maar resoluut, dat we deze 2 schroothopen eens zullen vernietigen. Ik blader nog steeds. M'n joystick trilt in m'n handen. Opeens zie ik de vijand op m'n monitor. Een ijskoud lachen vulde de cockpit. Hij vertelde iets over een slap stelletje Renegades. De pagina's met de toetsen had ik gevonden. En dan... gele lichtflitsen... heftig trek ik m'n machine op. Ik probeerde een "Immelman". Dat werkt waarschijnlijk alleen maar met gewone vliegtuigen op de aarde, want de TOG-vechter knalde m'n schild van achteren deels aan flarden. En daar... eindelijk de toets.. en.. o jee, ik had kunnen weten dat dit de combinatie moest zijn. En ja hoor. M'n scherm vulde zich met het target-systeem. Met zwetend voorhoofd en als een gek scheurend aan m'n stick kreeg ik via een manoeuvre op het positie-systeem de TOG voor me.
Hij vloog van me af, dus drukte ik met een zenuwachtige vinger

de trekker in. Met luid kabaal schoot ik de laser in z'n staart. De vuurvonken spetteren werkelijk van zijn schip. Even power bijstellen en blijven kleven aan die hap. We versterken onze vuureenheid 4x door gewoonweg alle vier de lasers in één keer te gebruiken. Het naladen nam hierdoor iets meer tijd in beslag, maar de uitwerking was grandioos. De TOG had moeite met z'n shields. Blijven kleven en blijven knallen. En ja hoor, het was gebeurd met 'm! In een prachtige explosie spatte hij uit elkaar. Ik zocht naar m'n begeleider en zag hoe deze een stuk verder afrekende met de 2e vijand. Hij meldde zich weer op m'n monitor en vertelde me dat hij tevreden was met mijn vuurkracht en wendbaarheid. Het begon er dus op te lijken.

GELUID

Ook heel belangrijke factoren zijn de geluiden tijdens het knalwerk en de speeches. De gesproken teksten zijn ronduit prima en de aktiegeluiden zijn ook behoorlijk zuiver. Geen klagen dus. Wel als we terugkeren naar de basis, waar die brulaap op ons staat te wachten. Bij het horen van zijn zeer goed uitgevoerde geblaf, valt het op dat de speakers af en toe tikjes laten horen. Dit komt door het inlezen van de daarop volgende .voc file. Er zijn er ruim duizend te vinden op de CD. De muziek, die trouwens goed in elkaar zit, herhaalt zich tijdens het spelen. Vandaar dus de opmerking: gebruik je TOP CD om naar je eigen muziek te luisteren tijdens het schiet- en knalwerk. Heeft het spel eigen DATA nodig, dan laat het dit wel weten.

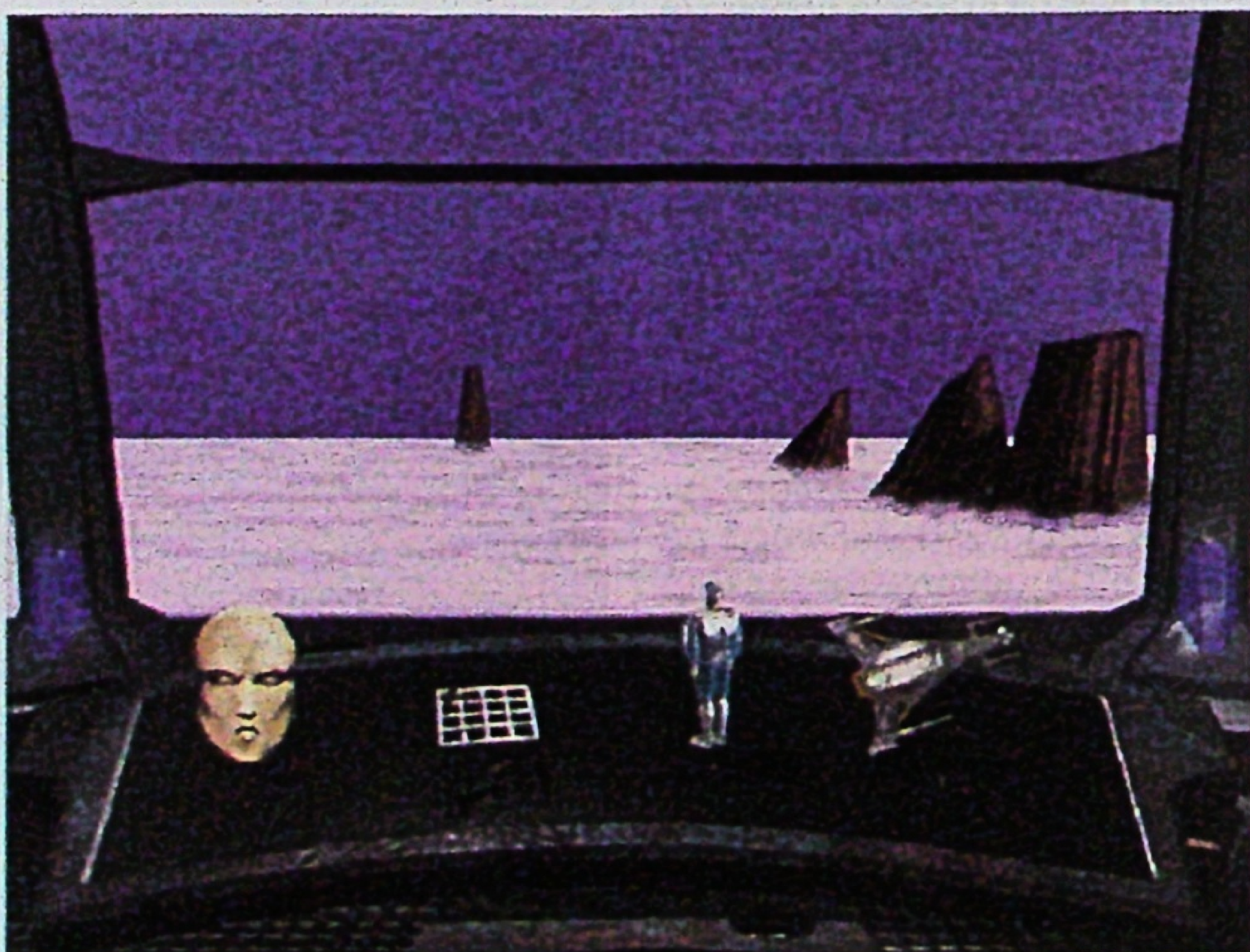
"Hoe zit het nu met de snelheden bij zo'n SVGA (640x480) spel?" vraag je je af. Wel, verbaas je, het loopt als een trein. Werkelijk, er is geen stottertje te bekennen tijdens het vliegen en of schieten. Het loopt behoorlijk soepel. Alhoewel we even de ogen dicht moesten knijpen toen het wat te druk op het scherm werd. Op het moment van een exploderende vijand kwam ook mijn begeleider voorbij scheuren en tevens werd er even gesproken. Op dat moment moesten we een paar stotters waarnemen. Eigenlijk niet echt noemenswaardig.

TRAINING

Er bestaat de mogelijkheid tot het oefenen met je vliegunits. In dit H-Space kun je kennismaken met alle RENEGADE toestellen. Opmerkelijk is dat het éné stukken sneller is als een andere. Als we de afmetingen van deze schepen gaan vergelijken kunnen we stellen dat de snelste en misschien de kleinste te vergelijken is met een overdekte roeiboot en de grootste met een giga cruiser. Deze laatste is duidelijk zichtbaar een behoorlijk stuk trager in zijn wendbaarheid. In deze trainings-optie raak je zeer snel gewend aan de diverse snelle, maar ook trage jongens. Natuurlijk heeft elk schip zo zijn interessante vuurpower.







MISSIES

Alvorens je aan het echte werk mag beginnen, moet je je eerst waarmaken tijdens de Check-out Flight. Bedenk wel dat je echt niet met 1 enkel opdrachtje te maken krijgt tijdens dit gebeuren. Ook zul je meemaken dat de vijand behoorlijk agressief tekeer kan gaan. Smeer daarom je trekkerinrichting of de muisbal maar vast in. De daaropvolgende missies zijn niet allemaal van hetzelfde kaliber. Gelukkig niet zeg, maar we moeten wel veel knalwerk leveren. Om even wat missies open te gooien mogen we vermelden dat natuurlijk de vijand of compleet vernietigd moet worden, of dat je een reddingsoperatie uit moet voeren. Ook een leuke is het fotograferen van de vijandelijke stellingen. We hebben een Pilot Rescue, Fleet Strike, Base Defense en ettelijke meer. Er is echt zat te doen.

INSTALLATIE

Deze is uitvoerbaar in 4 mogelijkheden. Of je laat zo weinig mogelijk ruimte van je harde schijf innemen en je hebt een langzaam spel, omdat er af en toe behoorlijk wat data binnengehaald moet worden. Of je neemt het maximum aan schijfruimte, wat je dus zo'n 60Mb. gaat kosten. Een aanbeveling is de laatste of je moet al met een Quadro CD-ROM gaan werken. Of dat iets uitmaakt weet ik niet, maar het lijkt me duidelijker dat een snellere CD-ROM ook sneller klaar is met inlezen van gigantische data-pakketten. In ieder geval ging het met m'n doublespeed en 60Mb. van de harddisk redelijk goed.

KONKLUSIE

Gaaf spel met veel aktie en prachtige effecten. Vooral die vuurspetters bij het raken van een vijandelijk schip zijn werkelijk prachtig uitgevoerd en de explosies zullen vele monden doen openen. Het hele spel draait lekker vlot met deze hoge grafische resolutie. De spraak is prima en rijkelijk voorhanden. Het is even wennen met de toetsen die we gebruiken in dit spel, maar als je het eenmaal doorhebt, zal de vijand een behoorlijk pittige tegenstander aan je hebben. Wat betreft de bijgeleverde documentatie, is het eigenlijke gedeelte wat we moeten weten maar een paar pagina's groot. Verder vind je een uitvoerige verklaring over je tegenstanders en hoe het met het rijk in elkaar zit. Tevens vinden we enkele uitvoerige afbeeldingen en begeleidende tekst van de vijandelijke troepen.
Hou je van goede graphics, stevig geluid en erg veel aktie, maar dan nu eens zonder sterk achtergrondverhaal en zonder echte acteurs? Yep, dan is Renegade iets voor jou!

Henk Riemersma.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



TANK COMMANDER

**Softwarehuis: Domark.
Min. 80386/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, hard-disk, double speed CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1-4.
Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 89,=**

**2 of meer spelers kunnen spelen via een (nul)modem of een IPX- netwerk.
Van het geheugen moet 3Mb. EMS-geheugen zijn.
Het programma ondersteunt de Cybermaxx headset en de Virtual IO Headset.**

Het lijkt me overduidelijk, dat we hier te maken hebben met een Tanksimulator. Even eerlijk..., het is geen echte tanksimulator, deze valt meer onder het genre aktie-arcade games. Je hoeft dus niet te staren naar vele handels, meters of bewapeningssymbolen.

Tijdens de installatie wordt ons duidelijk dat dit baller-knal-kill spel te spelen is op meerdere manieren. Te weten via een modem, netwerkje of de seriïle kabel. Natuurlijk kunnen we dit spel ook solo spelen en aangezien iedereen keihard aan het werk is, ben ik wel genoodzaakt om alleen te spelen. Gelukkig kunnen we bij dit spel ook nog gebruik maken van de Headset of de Cybermaxx. Met de Headset bestuur je je tank d.m.v. de bewegingen van je hoofd. Het leek me wel prettig om dit eens uit te testen, maar helaas heb ik zo'n geval niet even in de kast liggen. Het is natuurlijk fijn om te weten dat we ook met onze trouwe monitor nog lekker samen kunnen werken. Hier dus de resultaten van de Tank-Commander.

GRAPHICS

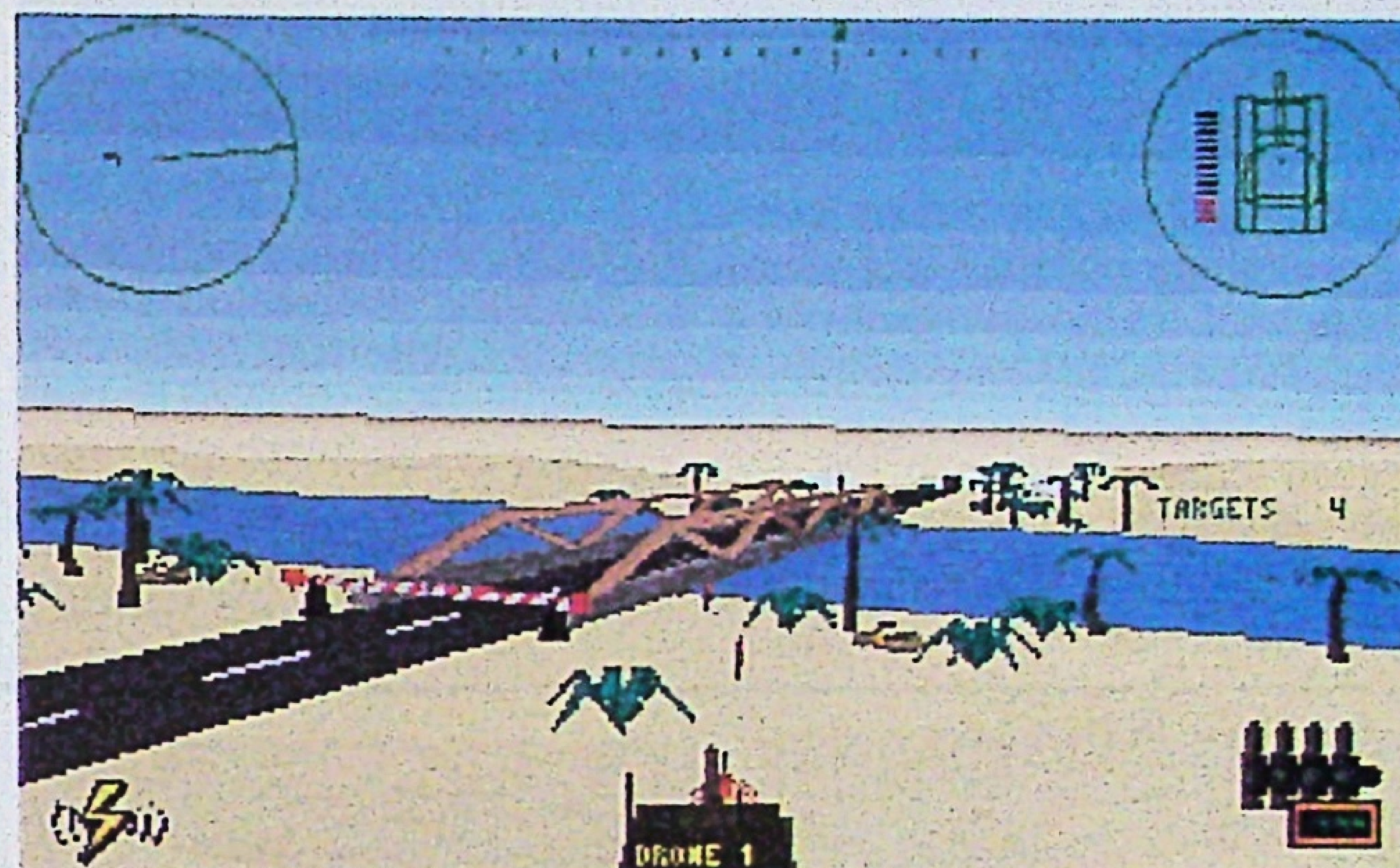
Als we de setup afgewerkt hebben, begint een intro die zeker de moeite waard is om te bekijken. Met nog steeds de beelden van de intro in m'n hoofd beginnen we met het werkelijke spel. Neem maar van mij aan dat de werkelijkheid even anders is dan wat we vooraf gezien hebben. Grafisch is het niet meer te vergelijken met de intro. Eigenlijk is dit na het zien van de eerste aktiebeelden best wel een tegenvaller, maar (let wel) dit hoeft niet te betekenen dat nu het hele spel in waarde naar beneden keldert. Er zitten altijd weer leuke verrassingen in, die de spelkwaliteit alleen maar ten goede komen. Laten we nog even verder gaan met het bekijken van de grafische kwaliteit. We hebben in de setup gekozen voor de hoogste detaillering. We zien nu dus berglandschappen, die rotsachtig of meer begroeid zijn. In de lagere detail setup valt dit alles weg en zien we alleen wat gele hellingen, bestaande uit vlakken. Het nadeel van de 'high details' is de snelheid van het spel. Stotterende beelden bij het rijden zijn vandaag de dag helemaal niet meer in trek. We testen Tank Commander op een DX50 met 8MB intern. Ok, ik weet het lezers, dit is een oud bakkie, maar voordat ik jullie weer voorbij sjees met één of ander super PC-tje zijn we toch al weer 1 jaartje verder. Het is me nog wat te rommelig op de markt. Luitjes, we dwalen af, en daar heeft de eindredactie een bloedje hekel aan, dus maar snel weer aan het werk.

We pikken 1 van de 7 hoofdmissies uit en starten de tank. Elke missie heeft weer zo zijn submissie, dus meerdere opdrachten onder 1 missie. Tot nu toe bekijken we alles vanuit vogelperspectief, we kijken dus eigenlijk op de tank neer. Aangezien we met 4 man in een tank zitten, bestaat de mogelijkheid om deze 4 plaatsen door ons zelf te bezetten. We spreken dan van de 'chauffeur', de commandant, de schutter en de lader. De plaats van de lader zie je niet, maar die hoor je altijd, want als je een ander vernietigend wapen uitkiest, schreeuwt hij "loooaaadded" en daarna kun je er aktief gebruik van maken. De plaatsen van de overige drie zijn dus wel degelijk te bezetten. De beste optie lijkt mij die van de schutter. We zijn er klaar voor en grijpen naar de joystick om ons subliem staalmonster richting de vijand te sturen. Hierbij komen we dus bij het:

GELUID

De motoren van de tank doen het goed in geluid en bij bewegen van de joystick moet ik zeggen dat na 1 mm van de stick te


INTRO PLAATJE



hebben bewogen het staal al begint te rollen. We volgen onze route en zien verderop wat mannekes staan met zware handwapens die zichtbaar afgevuurd worden. Het lijkt wel of het buiten hagelt op m'n tank. Het is even wennen met het richten van de vuurwapens, maar als we het ook eenmaal doorhebben, dan vloeit er echt bloed over je scherm. O nee? Let op!
We naderen de vijand in het zand. Het kereltje loopt weg van zijn vaste stek en durft zelfs op me af te komen. Sorry mensen, maar dat getuigt van pure dommigheid. Op zo'n manier zit er niets anders op.... Wapen gericht, korte vuurstoot en.... luid gebrul van de vijand (realistisch). Hij is geraakt en slaat in slow motion achterover met liters bloed spuitend uit zijn wonden. Ik keek, schrok van het natuurgetrouwe geluid van iemand die doorzeefd werd (wij horen dat natuurlijk dagelijks). Even raakte ik geen toets meer aan. Mijn adamsappeltje bleef ook ergens hangen, want het slikken ging al niet te best meer. De dode soldaat lag daar in zijn eigen bloed. Ik keek ernaar en dacht zo van... moet dat nou...?! Waarschijnlijk wel. De speler wil graag realistische beelden. Nou lui... je krijgt ze hoor.

Ergens was ik wel blij dat dit spel niet in SVGA draaide. Ik doe normaal geen vlieg kwaad en bloed kan ik sowieso niet zien. Maar ja... je hebt een opdracht uit te voeren dus verder maar weer, want de vijand bleef maar doorknallen en mijn tank leed hier wel duidelijk onder. En toen gebeurde er iets wat mijn bloed in m'n aderen deed stollen. Een hardnekkige vijandelijke schutter had ik over het hoofd gezien. We draaien soepel de hele tank, om oog in oog te staan met deze doordouwer. Daar stond ie. Minstens 5 meter voor me en hij vuurde er als een gek op los. Dit was duidelijk te zien aan de spuwende vuurmonding van zijn wapen. Per ongeluk gaf ik een duw aan de stick. Hij bleef rustig verder vuren, terwijl mijn tank verder rolde. Opeens hoorde ik gebrul en zag ik hoe het mannetje zijn armen omhoog wierp. Direct daarna hoorde ik duidelijk krakende botten. Van schrik liet ik alles los. Krakende botten, liters bloed, gegil, gekreun! Onder welk genre valt dit spel eigenlijk?

Nadat de laatste soldaat te voet neerstort in zijn bloed, naderen we het einde van de 1e missie: het veroveren van de brug. Alvorens dit te realiseren is, moeten er eerst nog even twee mitrailleurnesten uitgeschakeld worden. Fluitje van een cent natuurlijk. Even de loop bijstellen, crosshair in het midden van de bunker, juiste wapen gekozen, "loooaaded" en fire!!!
Met een geweldige explosie knalde het nest uit elkaar. Ook

hier zijn de geluidsexplosies of de inslagen prima weergegeven. De explosies zijn grafisch om te smikkelen. De gesloten toegang van de brug opent zich, wat inhoudt dat missie 1A gehaald is.
De missies lopen gelukkig erg uiteen. Er zijn nogal wat nachtmissies aanwezig, waarbij je oren tekort komt. Je hoort en ziet niet alleen kogels en of raketten overkomen. Gevaarlijk raketorgels worden kompleet leeggevuurd op je eenheid of op je team. Best wel een nerveus stukje werk af en toe. Zie je het helemaal niet meer zitten, dan kun je altijd nog even de luchtmacht inschakelen. Mocht dit gebeuren, dan zie je kort een paar stevige bommenwerpers of straaljagers die de baan voor je vrij vegen. Ook hier weer herriespektakel. Zelf hoef je ook niet te klagen over een tekort aan wapentuig. Je kunt o.a. gebruiken: coax machinegeweer, normale shells, H.E. raketten, vlammenwerper, mijnenvernietigers en raketten. Dat is niet mis, mensen. Elk wapen heeft zo weer zijn specifieke grafische uitwerking en let vooral eens op de bijbehorende geluiden. Werkelijk, je krijgt er de koude rillingen van.

Je vraagt je misschien af of de vijand op te zoeken is. Jawel, dat kan, want in de tank als schutter zie je altijd links boven een soort radarschermpje en rechts zie je in beeld de huidige situatie van je tank en in welke richting je vuurloop wijst. Onder rechts in beeld zien we het op dat moment gebruikte wapentuig en verder vind je nog het gegeven hoeveel targets je nog vernietigen moet. Natuurlijk is er een 'map-optie' om de zaken wat beter te bekijken. Als we toch bij het bekijken zijn, let dan vooral op de 'view-opties'. Soms is het interessanter om vanuit vogelperspectief te opereren vanwege de vele vijandelijke eenheden, die op je staan te knallen of om te kijken naar de inzet van je opgeroepen luchtmacht.

KONKLUSIE

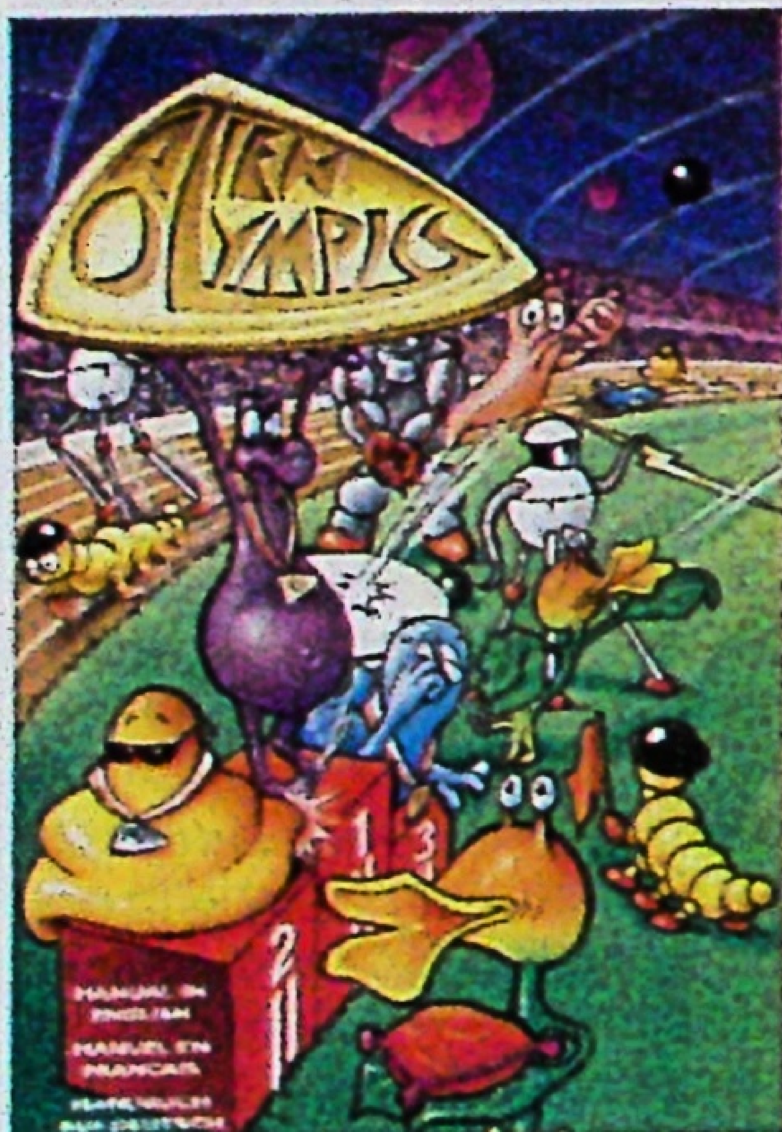
Grafisch kan het altijd beter, maar toch mogen we stellen dat TANK-COMMANDER in hoge of lage detaillering er redelijk goed uitziet. Soms zijn de explosies mooier weergegeven dan het omliggende landschap. Wat het geluid aangaat mag ik zeggen dat dit prima in elkaar zit. Deze bijzonder realistische inslagen geven een bepaalde sfeer aan het spel. Ook de bijgeleverde spraak van de bemanning is zeer goed weergegeven.

Er is heel veel te beleven en erg veel te zien. In totaal vinden we zo'n 40 missies waarbij ook reddingsacties zitten. De leeftijdsbepaling van dit spel is vanaf 3 jaar en hoger. Hier ben ik het totaal niet mee eens. Vanaf 12 jaar en hoger lijkt me bij de vertoonde bloedplassen, brekende botten, gillende en kreunende mensen een meer gewaardeerde leeftijd. Zoek je arcade aktie, met veel missies, vernietigende wapens met prima bijgeleverde geluiden, dan moet je TANK COMMANDER gewoonweg in huis hebben. Vooral de meerdere spelopties zoals netwerk, modem etc. zullen dit werk tot verslaving brengen. De documentatie is kort en krachtig. Geen dikke boeken, maar wel de nodige uitleg over alles.
Nogmaals: het is vaak wel wat bloederig!

Henk Riemersma.

BEELD:	8
GELUID:	10
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



ALIEN OLYMPICS

Softwarehuis: Dark Technologies/ Mindscape.
Min. 80386, min. 640Kb., DOS 3.1+, VGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1-2.
Roland MT-32/LAPC-1, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 79,95

Dit spel is ook uitgebracht op diskette. De CD-ROM versie heeft 700Kb. ruimte nodig op de harddisk, de diskette versie heeft 10Mb. nodig.

Een spel voor de kleinere computerfans onder ons. Met Alien Olympics besturen we via de joystick, het toetsenbord of een joypad, aliens tijdens hun Olympische Spelen. We hebben de keuze uit 8 verschillende vreemde, maar wel lieve, karaktertjes. Je kunt dit spel alleen of samen via een 'split-screen' spelen.



Elk wezentje heeft zo zijn bepaalde eigenschappen als hij of zij verloren heeft. De één barst in tranen uit en slaat met de vuist op de grond, terwijl de ander verbouwereerd blijft staan. Als je speler wint, dan is de grijns gewoonweg heerlijk om te zien.

Je wilt natuurlijk wel weten wat je zoal te wachten staat bij deze Alien-Olympiade. Ok, sommige sporten kennen we en weer andere zijn volgens mij op onze planeet verboden. Om even met de bekend klinkende onderdelen te starten, beginnen we met:
hardlopen, boogschieten, speerwerpen, kogelstoten, horden, verspringen, zwemmen, schieten.
Een paar onbekenden zijn o.a.: muurspringen, astroids, alienwerpen.

In totaal vinden we 15 onderdelen. Alienwerpen gebeurt met een Robot die jou met geweld de lucht in slingert en dan maar hopen dat je ver mag vallen. Alles wat met gooien (hoog of ver) te maken heeft, wordt beïnvloed door b.v. de gebruikte spelunit zoals keyboard of joystick. Persoonlijk vonden de kids dit het simpelst met de stick, omdat je daarbij gemakkelijker uit kunt leggen wat de stick doet bij een gekozen beweging. Meestal is dit het indrukken van de vuurknop bij het naderen van de witte streep en daarna door het lang of kort vasthouden van je stick in een bepaalde hoek met ingedrukte vuurknop. Je bepaalt nu dus de hoek van de worp, die je meegeeft aan het onderdeel. De speer b.v. is dus een lange bruine stok met een stenen punt met oogjes, die behoorlijk knipperen als deze in de grond dreunt. Een heel beroerde is wel het muurspringen. Je alien rent en rent totdat hij de streep bereikt. Jij bepaalt de springhoek en ziet hem op een hoge stenen muur afkomen, waarbij zijn hoofd de muur knalhard raakt. De alien glijdt naar beneden, kijkt je aan en steekt een duim op als teken dat je hem behoorlijk hoog hebt laten scoren. Tja, wat je maar lekker vindt!

De besturing van onze wezens in de goed grafisch ingerichte wereld is niet moeilijk. Het is alleen even van 'wanneer' druk ik op de knop. De achtergronden zijn best wel aardig om te zien en de geluiden zullen kinderen beslist geen angst aanjagen, want zoveel is er niet te horen. Ben je geslaagd, dan hoor je een goed en kort stukje muziek en als je aan het hardlopen bent, dan hoor je duidelijk het tappen van voeten op de grond, terwijl sommige Aliens geeneens voeten hebben. Maar dat moet je ruim zien.

De bijgeleverde handleiding is in het Engels, Duits en Frans en is eigenlijk niet echt nodig. Nou ja, misschien op een enkele sportonderdeeltje na, om te kijken wat het doel is van dat evenement.

Op dezelfde CD-ROM schijf vinden we nog een gratis spelletje, wat er ook best wel mag zijn voor de kinderen. Hier is het meer springen, klimmen en uitwijken. In ieder geval speelt zich in het begin veel in het bos af. De dierengeluiden zijn goed te horen, maar zet de installatie niet te hard, want deze achtergrondgeluiden zijn nogal zacht. Mocht er ineens iets gebeuren tijdens het spelen en de muziek slaat aan, dan tetteren de oren van je hoofd.

KONKLUSIE

Het eigenlijke spel, Alien Olympics, is best leuk voor de kinderen. Grafisch goed, geluid leuk en spelplezier voor 1 of 2 spelers. Voordat alle 18 opdrachten echt uitgespeeld zijn, is het buiten allang weer mooi weer. Natuurlijk is het mooi meegenomen dat het spel "Magician's Apprentice" gratis meegeleverd wordt. Tot slot kunnen we zeggen dat we met dit spel gewoon wat leuks in huis gehaald hebben, voor de "kids" wel te verstaan.

Henk Riemersma.

BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



FULL THROTTLE

Softwarehuis: Lucasarts. Min. 80486/33Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, double speed CD-ROM drive. Keyboard/joystick/muis. Aantal spelers: 1. Sound Blaster/PRO/16/AWE32 en compatibles, Ensoniq Soundscape. Richtprijs: FL. 119,=

Aanbevolen: LocalBus of PCI videokaart. Een versie met Nederlandstalige handleiding is leverbaar voor FL. 79,=



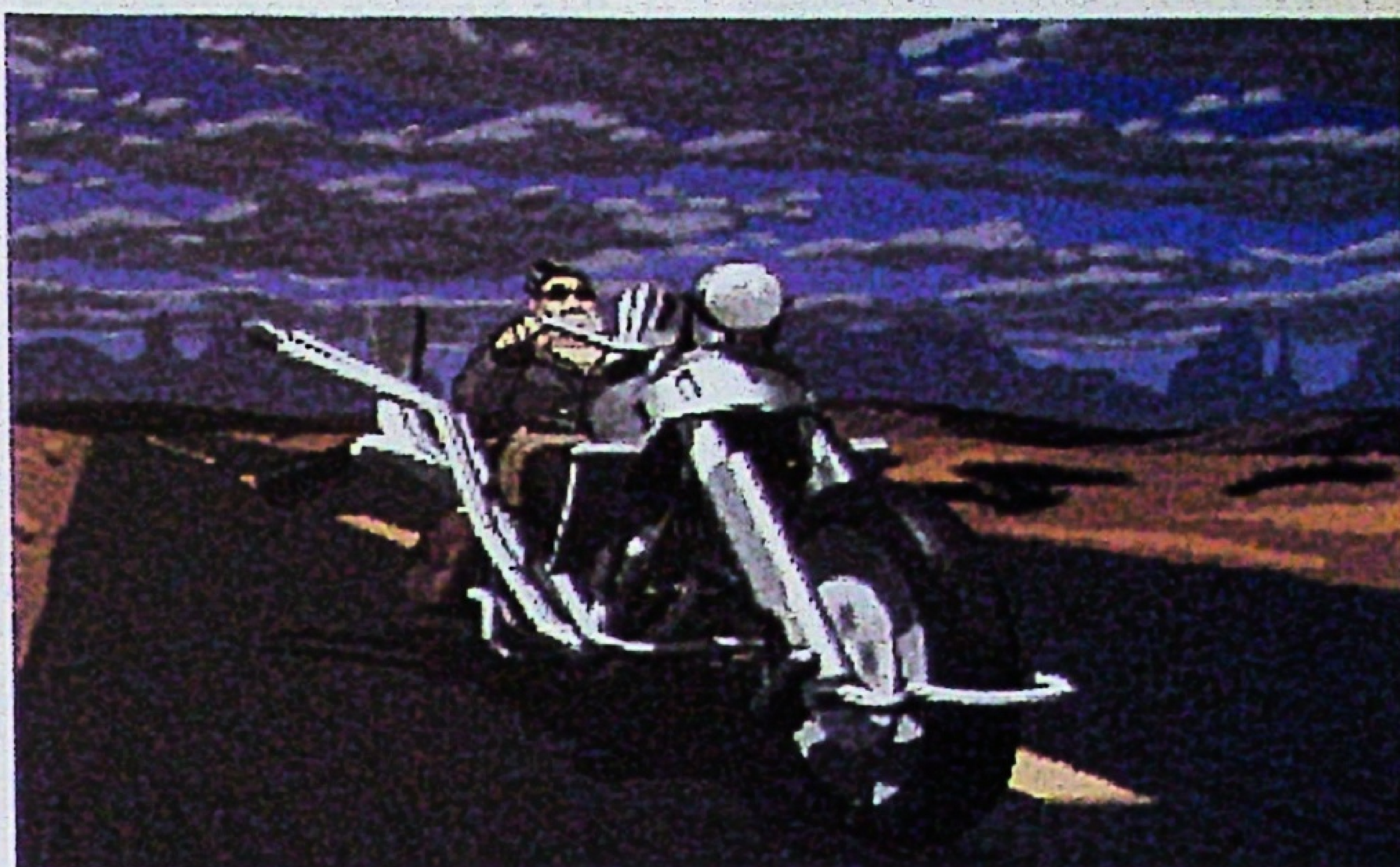
Het installeren gaat volkomen probleemloos, mocht je problemen hebben met geheugen dan staat op de CD een bootmaker.exe (dit kom je de laatste tijd steeds vaker tegen bij spellen van Lucasarts, handig voor de absolute leek op computergebied.) waarmee je dit spel gegarandeerd wel aan de gang krijgt. Aan te raden is het programma zelf de geluidsinstellingen te laten verrichten. Op de CD bevindt zich ook een demo van REBEL ASSAULT 2. Een andere leuke toevoeging is de screensaver: doe je een tijd niets tijdens het spel, dan krijg je 3-D voertuigen op je scherm te zien, een lust om naar te kijken. Speltester en technisch ontwerper Jo Ashburn (medeverantwoordelijk voor DAY OF THE TENTACLE, SAM & MAX en DARKFORCES) heeft de handleiding op zijn naam staan en weet wat hij schrijft. De muziek van The Gone Jackal (genre heavy metal) is van prima kwaliteit en knalt je speakers uit!

HET VERHAAL

Zonder meer valt op dat er zeer veel aandacht besteed is aan verhaal, scenario en plot. Hoofdpersoon is Ben, aanvoerder van de motorgang Polecats, in wiens huid jij kruipt. Zijn tegenspeler is Ripburger, vice-president van Corley Motors, een zeer ambitieus kereltje dat zo zijn eigen plannen heeft met Corley Motors. Op een dag zit Ben met zijn motorgang in de kroeg, er zijn geldproblemen (wie heeft die niet). Plotseling stapt Malcolm Corley, president van Corley motors en een echte motorfanaat, binnen om zich met Ben en aanhang te vermaken. Even later volgt ook Ripburger, die tracht Ben over te halen om als escorte mee te rijden naar de aandeelhoudersvergadering bij wijze van (zo zegt hij) public relations stunt. Ben heeft daar in eerste instantie geen zin in, maar als hij hoort dat Malcolm stervende is, is hij bereid met Ripburger even een ommetje te maken om de zaak wat diepgaander te bespreken. Ben wordt dan door handlangers van Ripburger k.o. geslagen. Als hij bijkomt blijken de Polecats (inmiddels door Ripburger gerecruteerd, zeggende dat Ben akkoord was) met Malcolm en Ripburger vertrokken. Zo begint het verhaal. Wat Ripburger's plannen precies inhouden en hoe Ben dit alles moet verijdelen zijn je hoofdtaken. Daarnaast zul je allerlei andere zaken moeten oplossen, gevechten moeten leveren, gesprekken moeten houden en ga zo maar door. Om een nog wat betere indruk te krijgen van het geheel kun je de oplossing verderop in de gids eens doornemen.

HET SPEL

Direct als het spel begonnen is kun je via de F1-toets de ondertiteling inschakelen: zeker doen want niet altijd is de tekst even goed te volgen i.v.m. "slang". Verder geeft de F1-toets de mogelijkheid tot save, load en quit. De bediening is erg eenvoudig: met je cursor ga je over het scherm en daar waar je een rood vierkant ziet, houd je je muis ingedrukt: je krijgt dan de beschikking over een viertal commando's in de vorm van ikonen: bekijk\onderzoek, praat\gebruik mond, pak op\sla\gebruik en schop. Vooral dit laatste commando nodigt uit tot veelvuldig gebruik. Al deze handelingen kunnen ook met het toetsenbord, de muis werkt echter prettiger.
Met de rechtermuisknop roep je je inventory op, aanklikken en daar waar het item oplicht gebruiken. Wanneer je bepaalde handelingen goed verricht hebt volgt een flinke tussendemo waarbij je relaxed onderuit kan zakken om te genieten van de verdere ontwikkelingen van het verhaal. Er gebeurt heel wat en





er zijn soms onverwachte wendingen. Een bijzonder onderdeel van het spel is het van de weg afrijden van diverse motorrijders van andere gangs. Het lastigst hierbij is je timing, je zult op het juiste moment moeten toeslaan en dat valt, naarmate je vordert niet mee. Deze gevechten gaan er overigens heavy aan toe: met o.a. een kettingzaag als wapen haal je je tegenstanders onderuit.

Wanneer je het spel begint zul je aardig snel vorderen, dit maakt FULL THROTTLE aantrekkelijk voor een groot publiek. Wees wel gewaarschuwd: hoe verder je komt des te hoger de moeilijkheidsgraad; op het eind wordt het zelfs knap lastig. Het enige nadeel van dit spel zijn de soms lange momenten die je moet wachten alvorens te kunnen handelen. Bij de motorrijders bijvoorbeeld zul je de Cavefisher met een plank neer moeten halen op het moment dat hij rechtop op zijn motor gaat zitten. Normaal gesproken weet je dit niet, dus zul je opnieuw de Cavefisher moeten zoeken om hem alsnog neer te halen. Je moet dan echter weer een hele serie motorrijders onderuit halen, wat niet erg opschiet. Wanneer je bij het eind bent beland, word je soms gallisch van dat alsmaar wachten op de tussendemo alvorens weer eens wat te kunnen proberen.

KONKLUSIE

FULL THROTTLE (vol gas) is een interactief grafisch heavy metal adventure. Het grafische gebeuren is zeker gezien de huidige ontwikkelingen niet al te hoogstaand. Het spel moet het vooral hebben van het verhaal, dit steekt goed in elkaar (beheersen van de Engelse taal is wel noodzaak). Er zitten ook wat "aktie-gedeeltes" in, die niet al te moeilijk zijn mits je weet wat je moet doen. FULL THROTTLE is aan te bevelen voor zowel beginners als gevorderden. Een gevorderde speler heeft het spel echter uit in, laten we zeggen, 2 à 3 avondjes. In het spel komt aardig wat humor voor, wel van speciale aard. Het is per slot van rekening een heavy metal adventure. Mij sprak het geheel wel aan; ik kan me echter voorstellen dat niet iedereen die humor weet te waarderen.
Rest mij tot slot Willem van Klij te danken voor de gedane moeite en het ter beschikking stellen van zijn exemplaar van FT.

Peter Postma.

BEELD:	7
GELUID:	10
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



SLIPSTREAM 5000

Softwarehuis: The Software Refinery/ Gremlin.
Min. 80486/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1 of meer.
Roland, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 98,=



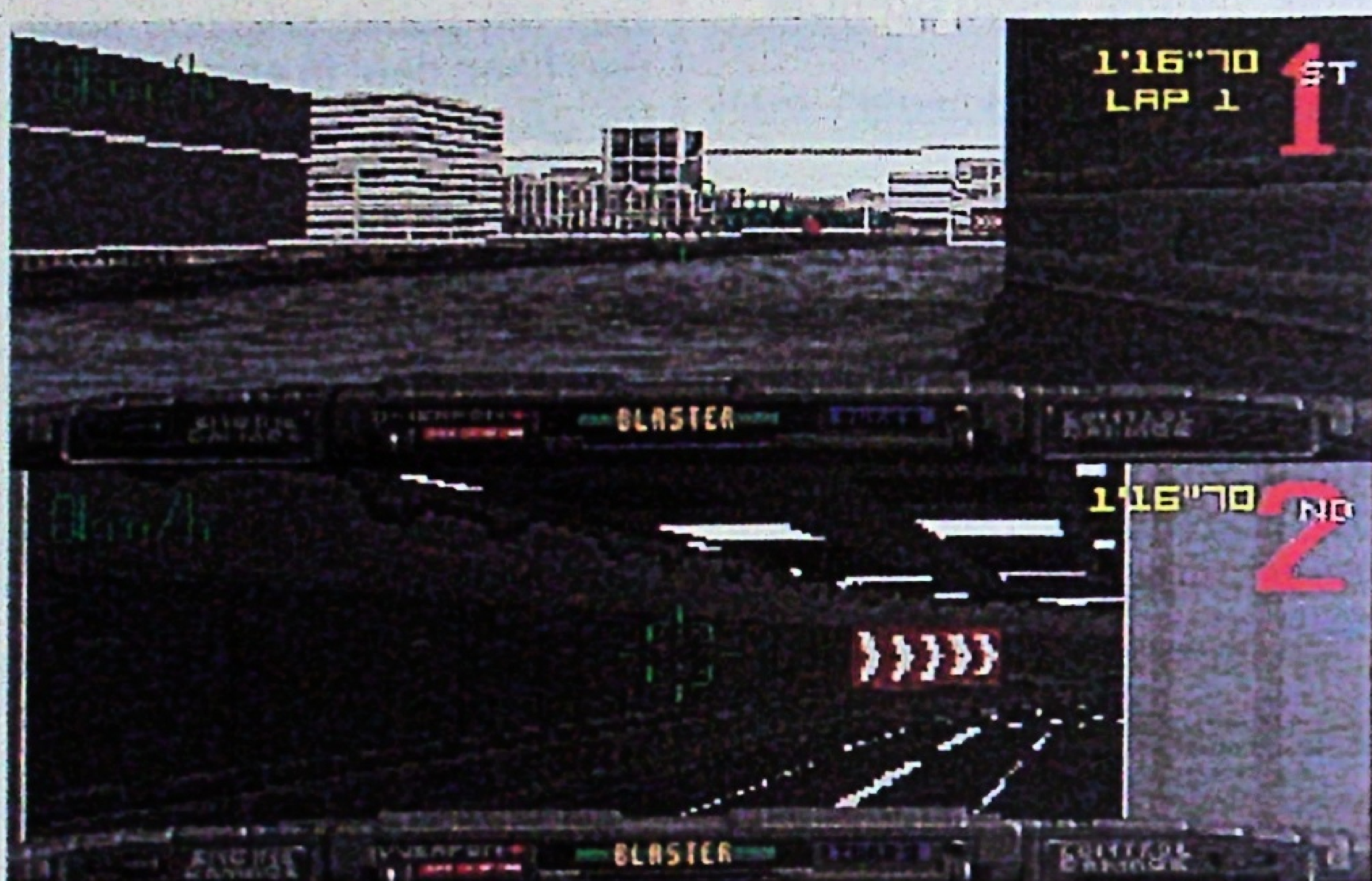
Eveneens uitgebracht op diskette.
2 spelers kunnen spelen op één computer in split-screen-mode of in full- screen via een (nul)modem of IPX compatible netwerk. Via een netwerk kunnen ook meer dan 2 personen meedoen.
Op de harddisk is minimaal 8Mb. nodig. Wie veel ruimte heeft kan -voor optimale snelheid- 68Mb. installeren.
Van het basisgeheugen hoeft slechts 520Kb. vrij te zijn. Verder is 3Mb. extended (XMS) geheugen nodig.

SLIPSTREAM 5000 is een futuristisch race/vliegspel, dat nogal wat overeenkomsten heeft met MEGARACE. 10 toestellen houden een racewedstrijd, waarbij het publiek op tribunes toekijkt en een verslaggever voor commentaar zorgt. In tegenstelling tot MEGARACE vliegen we i.p.v. dat we rijden en is het commentaar beperkt tot voor en na de wedstrijd. Via een boordradio kunnen we echter continue de opmerkingen horen van de tegenstanders en bij het passeren van de tribunes horen we het publiek juichen.

DE RACE

Voor de wedstrijd kan gekozen worden uit 10 toestellen en 10 'circuits'. We hebben het hier niet over wegcircuits, maar over routes door canyons waar we geconfronteerd worden met hoge rotswanden, bruggen en tunnels. Tevens zijn er circuits, die uitgezet zijn in steden of landelijk gebied. Zo vliegen we in New York tussen de wolkenkrabbers, in Londen door de straten en over de Thames, in Egypte tussen de pyramides en in het Amazone-gebied in een bosrijke omgeving met rivieren. Tijdens de race kunnen we bonussen oppikken, maar gaan de toestellen elkaar ook te lijf met wapens. Met deze wapens blazen we nu eens niet de hele boel op, maar beschadigen we de elektronika van de toestellen van de tegenstanders. Zo kunnen we de motorcapaciteit verminderen of het stuurgedrag beïnvloeden. Met een soort superwapen kunnen we een rookgordijn aanleggen en je kunt je voorstellen dat dit leuke effekten geeft in de bochten van zo'n route tussen huizenhoge steile rotswanden. Buiten boordwapens kun je -mits je goed in de slappe was zit- ook mijnen en bommen achterlaten op het circuit. Ook deze zorgen voor schade aan de aandrijving of de besturing. Uiteraard beschikken de tegenstanders ook over deze wapens en laten ze die op jou los; we houden het gezellig!





Er kan gewoon voor de lol een potje gevlogen worden in de 'practice-mode', je kunt een enkele race vliegen of je kunt aan een volledig kampioenschap meedoen, waarbij alle circuits worden aangedaan. Bij dit alles kun je kiezen uit 3 talen: Frans, Duits en Engels. Dit zijn tevens de 3 talen, waarin de handleiding is uitgevoerd.

'PITSTOPS'

Heel origineel en leuk bij SLIPSTREAM 5000 zijn de pitstops. Vanwege de diverse mankementen, opgelopen door botsingen of wapens, moet het toestel regelmatig een 'onderhoudsbeurt' hebben. Daar we het hier over hi-tech materiaal in een toekomstige tijd hebben, gebeurt dit niet op de klassieke manier met monteurs in een pitstraat, waar we moeten stoppen, maar geheel elektronisch via een "Re-Charge-Pit". Deze ligt op een alternatieve route en we hoeven alleen maar door een soort buis te vliegen op het toestel weer geheel op te peppen. Deze afwijkende baan is aanmerkelijk ruimer dan de racebaan, dus als je weer op de normale 'weg' terugkeert, is je toestel gerepareerd, maar heb je wel een flinke achterstand opgelopen. Dit geldt natuurlijk ook voor de tegenstanders en deze manier van oplappen zorgt ervoor dat je steeds weer op een andere positie in de race terechtkomt en met andere tegenstanders geconfronteerd wordt.

SPELVARIANTEN

Bij dit racespel krijg je veel opties en spelvarianten. Er is keuze uit 3 moeilijkheidsgraden, 12 wapens, 5 turbo's en 5 bonussen. Beginners kunnen een soort cruise-control inschakelen en de schade als gevolg van botsingen beperken. Verder zijn een 'track-map' en een achteruitkijkspiegel in te schakelen. Uiteraard ontbreken de camera's niet, die kunnen zorgen voor een 'action-replay' met diverse gezichtspunten (o.a. cockpit-view en chaseview). Afhankelijk van de processor kunnen we details in het landschap verhogen of verlagen. De 'wapens' moeten we kopen en het geld verdienen we met het oppikken van bonussen en het winnen van een race. De bonussen bestaan uit contant geld, automatische reparaties, turbo-ladingen of bescherming tegen crashes.
De toestellen kunnen bestuurd worden met joystick, keyboard of muis en deze besturing is eigenlijk de enige zwakke schakel bij dit spel. Het gaat allemaal wat zwabberig en het duurt echt wel even voor je de toestellen een beetje redelijk binnen de baan kunt houden. Vooral het vliegen door de nauwe tunnels wil in het begin niet



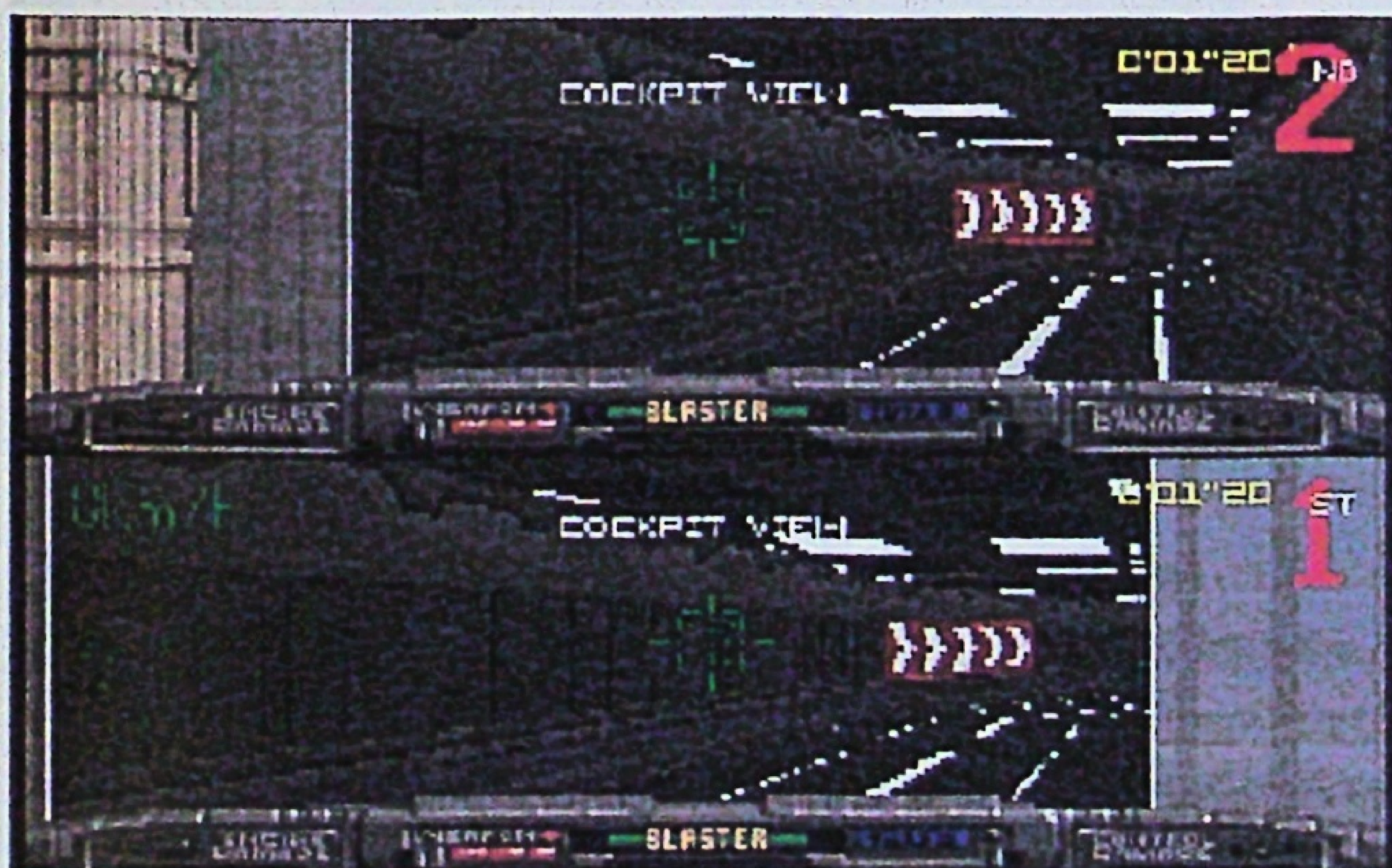
echt lukken. De pré-produktie versie was -wat besturing betreft- hopeloos, en bij dit eindprodukt is dit aanmerkelijk verbeterd, maar echt lekker gaat het nog steeds niet. Bij gebruik van het toetsenbord speelt ook nog mee hoe in de systeem-BIOS de aanslagsnelheid en repeteersnelheid zijn opgegeven. Door hier veranderingen aan te brengen (dit is bij wat oudere systemen soms niet mogelijk) kan de besturing nog enigszins beïnvloed worden.
Een pluspunt is de installatie. Eindelijk eens geen geheugenproblemen en gangbare geluidskaarten worden automatisch herkend en geïnstalleerd.
De moeilijkheidsgraad van het spel wordt langzaam aan - haast onmerkbaar- opgeschroefd. Na een gewonnen race wordt het allemaal wat pittiger en presteren we echt goed, dan zitten we uiteindelijk allemaal toch op level 'hard' tegen het einde van een competitie; onafhankelijk van de beginstelling. In tegenstelling tot de besturing is dit weer heel netjes en soepel geregeld.

BEELD EN GELUID

De systeemeisen zijn hoog, maar daarvoor krijgen we wel goede scrolling en fraaie beelden terug. Helaas is alles alleen in VGA uitgevoerd en wat dat betreft kunnen de programmeurs nog wat leren van de concurrenten, die tegenwoordig al heel fraaie staaltjes laten zien in SVGA voor 80486DX processors. Ik heb dan ook het vermoeden dat de software in 386-code is geprogrammeerd en de 486 CPU alleen voor wat extra power moet zorgen.
Er kan voor de beelden gekozen worden uit full-screen, een iets kleiner scherm, diverse gradaties in de details en 2 soorten grafische weergaven die echter weinig verschillen. De achteruitkijkspiegel heeft ook invloed op de snelheid en hetzelfde geldt voor het in beeld brengen van het baanoverzicht.
Bij het spel zit een achtergrondmuziekje en goede geluidseffekten. Verder wat spraak van de commentator en veel gesproken teksten bij de communicatie via de boordradio.
De disketteversie moet het doen met veel minder spraak en op de floppy's ontbreken diverse tussenscènes. Zowel de spraak als de tussenscènes hebben natuurlijk geen invloed op de spelkwaliteit, maar bij dit spel verlevendigen ze wel heel sterk de sfeer.







KONKLUSIE

De besturing is dus niet helemaal lekker, maar voor de rest kan ik hier weinig op aanmerken. SLIPSTREAM is een leuk racespel met goede beelden en goed geluid. Het is allemaal niet nieuw, maar wel net even anders dan bij soortgelijke spellen.
Je kunt het spel zo moeilijk -of zo makkelijk- maken als je zelf wilt. Mede daardoor is het spel leuk als tussendoortje, maar ook een fikse uitdaging als je een complete 'championship' speelt. Via (nul)modem of netwerk is dit gewoon schitterend.
Op de prijs valt helemaal niets aan te merken, want SLIPSTREAM 5000 kun je heel lang en/of heel vaak spelen, en dat is tegenwoordig ook wel weer eens prettig tussen de vele produkten, die na enkele dagen gewoon uitgemolken zijn en niets anders meer te bieden hebben dan een tweedehands prijsje in de Minigids.
De documentatie is netjes uitgevoerd, volledig en overzichtelijk.
Ik ga nog even een straatje om in Tokyo.

Alfred.

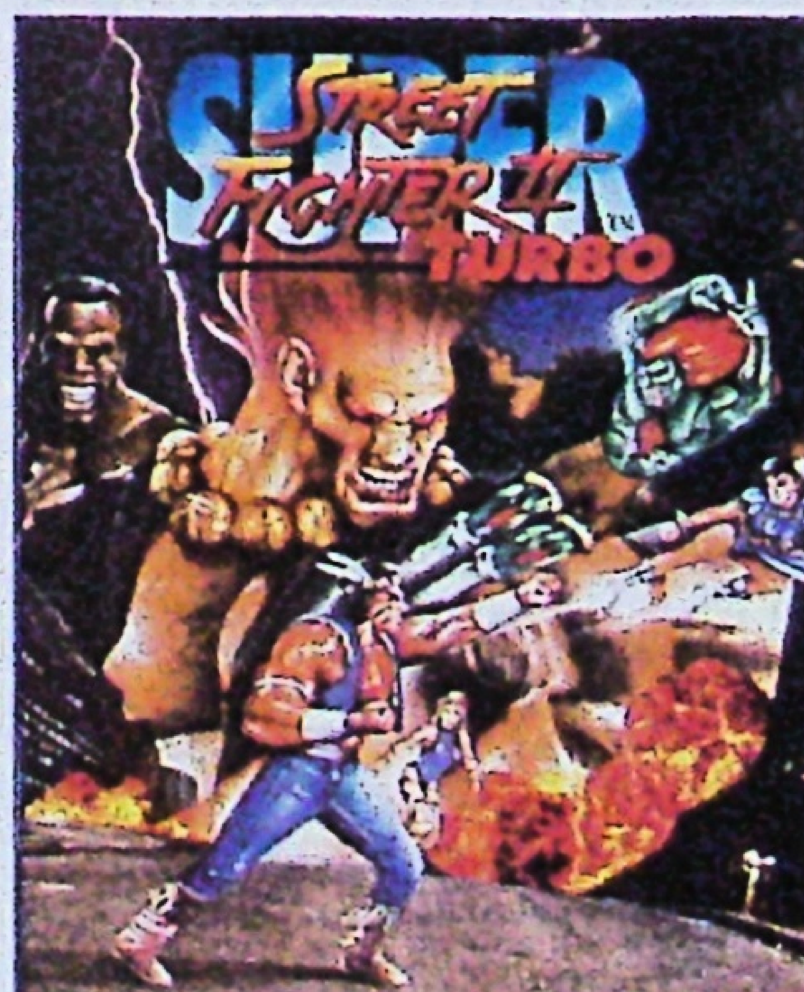
BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

STREET FIGHTER 2 *TURBO*

Softwarehuis: Capcom.
Min. 80486SX/25Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, double speed CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/joypad.
Aantal spelers: 1-2.
Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Gravis Ultrasound.
Richtprijs: FL. 79,95

Ook uitgebracht op diskette. Op de harddisk is 15Mb. ruimte nodig.
Aanbevolen: 80486DX/33Mhz. met 8mb. geheugen en Localbus.



Voor de recensie van dit vechtspel kun je terecht in Software Gids nr. 18 (Amiga en Atari versie) en 23 (MS-DOS versie) en daar blijkt dat het om een uitstekend spel in dit genre gaat. Deze Turbo versie stelt hogere systeemeisen, maar je krijgt er wel iets voor terug: bugs! Bergen bugs!

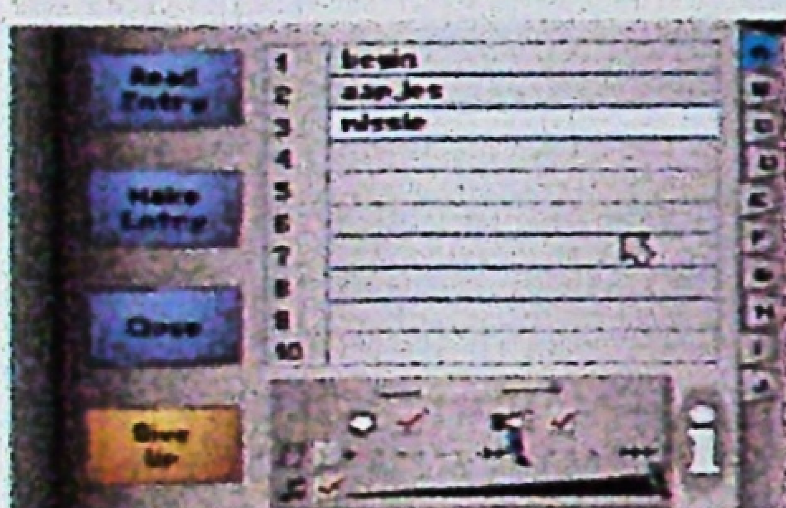
Bij ons wilde het spel op geen enkele computer werken en een blik in Compuserve leverde een waslijst klachten en scheldpartijen op van gebruikers die het spel ook niet aan de gang konden krijgen. We hebben de patches t/m versie 1.5 getest maar deze hadden geen resultaat: bij ons niet en ook niet bij de vele gebruikers die met hun klachten in Compuserve te vinden waren.

Voorlopig niet kopen dus! Zoals het er nu uitziet zal het nog wel even duren voordat dit programma goed kan werken op alle systemen.

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN



Softwarehuis: Renegade Software.
Min. 80386/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, MSCDEX 2.1+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard, muis.
Aantal spelers: 1.
Muziek: Roland LAPC-1, AdLib, Sound Blaster.
Effekten: Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 99,=



Voor we beginnen...

Flight of the Amazon Queen (in het tijdperk van afkortingen voor het gemak FOTAQ) wordt geleverd in een stevige kartonnen doos, waarvan de lay-out beter had gekund. Hiermee snijden de makers zich in eigen vingers, want de bovenkant (die in de winkels altijd wel in het zicht staat) doet een wat knullig product vermoeden en dat is toch echt niet het geval. In de doos treffen we de volgende zaken aan: een overzichtelijke handleiding in 4 talen (uiteraard ontbreekt weer eens het Nederlands) alsmede de overbekende trouble-shooting guide en tenslotte de cd in stevig doosje. Het spel wordt opgestart via de cd-drive. Interessant is misschien nog te weten dat het spel is gebaseerd op een Amerikaanse strip-serie uit de jaren 40. Als toegift heeft het programma een screensaver die je aardige plaatjes toont.

STORY

We schrijven het jaar 1949. Joe King, huurpiloot, heeft zojuist een enerverend avontuur afgesloten. Hij krijgt nu de opdracht actrice Fay Russell (een behoorlijk assertieve dame, naar later blijkt) naar een lokatie in de jungle van Zuid Amerika te transporteren. Daar zullen opnames gemaakt worden voor de film: "Jungle Passion". Wanneer Joe in Rio aankomt om haar op te halen draait zijn concurrent, een zekere Anderson hem een loer. Joe raakt opgesloten in zijn hotelkamer. Hier begint het verhaal en neem jij het over; niet helemaal alleen, want je krijgt steun van je mecanicien genaamd Sparky. Je moet Joe uit het hotel zien te loodsen om tijdig de plannen van Anderson te kunnen verijdelen. Daarna zul je Fay naar de jungle moeten vliegen. De reis naar de jungle zal echter abrupt afgebroken worden door een crash-landing met alle gevolgen van dien. Bovendien krijg je te maken met dr. Ironstein, een geflipte professor die streeft naar wereldheerschappij en zijn soldaten recruteert d.m.v. transformatie van lokale bevolking (amazones) in "dino's". Maak je (Joe's) borst dus maar nat.

SPEL en BEDIENING

Na een aardige begindemo kom je in het spel. 75% speelveld met daaronder een rij commando's (open/ close/ move/ give/ lookat/ pickup/ talk/ use) in de vorm van pictogrammen. Daarnaast je inventory die je zijwaarts door kunt scrollen. Het geheel doet denken aan oude vertrouwde spelen zoals Monkey Island, Indiana Jones en de Larry-cyclus, een grafische vergelijking hiermee is ook op zijn plaats (voor 1995 dus niet al te hoogstaand, maar het geheel mag er best wezen). Eén van de items waarmee je begint is je "journal": d.m.v. "use journal" commando kom je in een save, load, quit menu. Tevens kun je hier het e.e.a. instellen en heb je de mogelijkheid ondertiteling te activeren. Dit laatste is niet echt nodig: scenario en plot zijn vrij rechtlijnig en niet al te ingewikkeld, de gesproken tekst is zeer helder en duidelijk. Van de muziek daarentegen moet je je niet te veel voorstellen.

Na een tijdje spelen is het je allemaal wel duidelijk: je moet gesprekken voeren (multiple choice system), items verzamelen en gebruiken enzovoort. In het geheel komt aardig wat humor voor. Een voorbeeld: in de jungle krijg je te maken met een gorilla die je niet voorbij laat gaan; na een aantal malen een (gepelde!) banaan gegeven te hebben stond de gorilla er nog, dus restte mij niets anders om in discussie te gaan met deze weerbarstige knaap. Tijdens dit gesprek kon ik de gorilla erop wijzen dat gorilla's in Zuid Amerika niet voorkomen (correct, had zich in werelddeel vergist) en tot mijn verbazing ging de gorilla daarna in rook op, waardoor ik mijn reis kon vervolgen. Dit soort humor (proberen je op het verkeerde been te zetten) komt frequent voor in het verhaal, je moet er van houden. Persoonlijk vond ik dit juist het leukst aan FOTAQ.











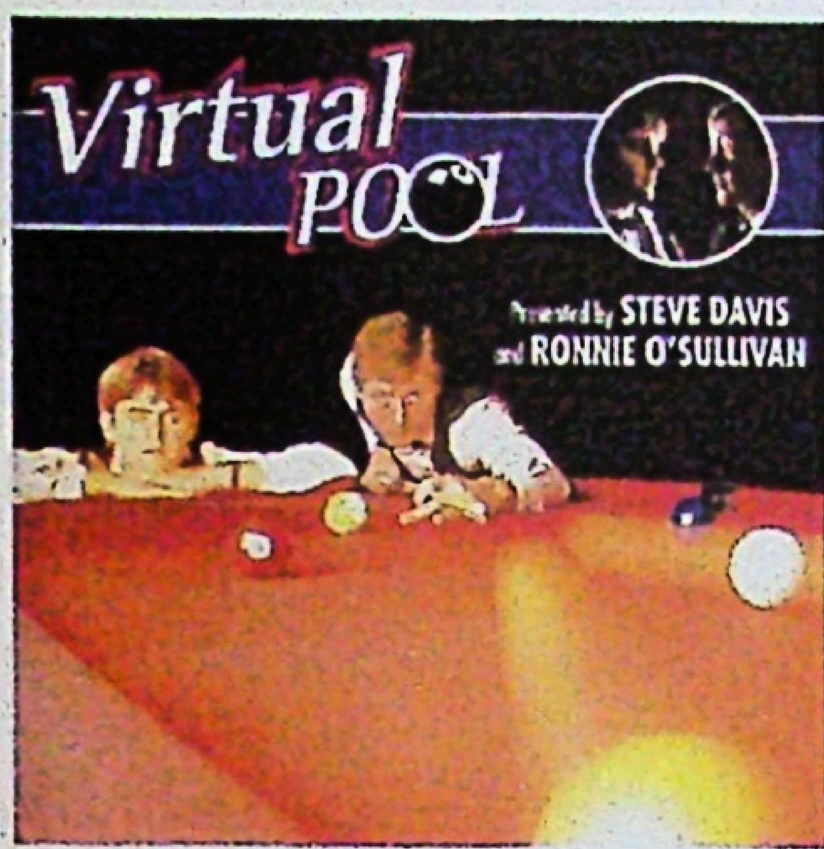
KONKLUSIE

FOTAQ is een humoristisch grafisch adventure gebaseerd op een populaire Amerikaanse strip uit de jaren 40. Het spel is bij uitstek geschikt voor beginners om ervaring op te doen met dit genre. Ook gevorderden kunnen plezier beleven aan dit spel, met name als het gaat om de flinke dosis humor die erin voorkomt. Al te makkelijk is het spel nu ook weer niet, want naarmate het spel vordert neemt de moeilijkheidsgraad iets toe (vergelijk Full Throttle). Wie zich in iets echt pittigers wil vastbijten raad ik aan WOODRUFF of DISCWORLD te kopen.

Peter Postma

BEELD:	7
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	5

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



VIRTUAL POOL

Softwarehuis: Interplay.
Min. 80386SX/40Mhz., min. 1Mb., DOS 5.0+, VGA, SVGA, harddisk, CD-ROM drive. Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1-2.
AdLib, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum.
Richtprijs: FL. 98,=

2 spelers kunnen spelen via een (nul)modem of LAN-netwerk. Er kan gekozen worden tussen VGA (320x200) en SVGA (640x480). Bezitters van een Diamond Viper P9000 grafische kaart kunnen in een resolutie van 1024x768 werken. Het spel kan ook onder Windows geïnstalleerd worden.



Voor we aan de recensie beginnen eerst maar even de spelvarianten van dit biljartspel doornemen, want dat zijn er niet zoveel. Het programma kan alleen 'POOL' simuleren en dan in de volgende 4 varianten: 8-ball, 9-ball, Straight Pool en Rotation.

LESMATERIAAL

Op de CD-ROM vinden we ruim 400Mb. met tekst en videofilms. Hiermee kunnen we kennismaken met de geschiedenis van het Pool-spel en tevens krijgen we hier de spelregels van de diverse Pool-varianten. Dat is al heel mooi, want eerdere spellen in dit genre waren nogal magertjes uitgerust als het ging om lesmateriaal. Vooral nu in Nederland Pool steeds meer terrein wint (wat ook opgaat voor Snooker) is het leuk om op zo'n CD-ROM eens uitgebreid kennis te maken met dit spel, inklusief (video)beelden, geluid en spraak. Verder in dit onderdeel vele videofilms met demonstraties, effektballen, spelsituaties en technieken. Zeer leerzaam allemaal, maar ook gewoon leuk is het om naar een demonstratie te kijken. Mocht het in het begin nog iets te frustrerend zijn om te zien hoe een profi in 30 seconden alle ballen (foutloos) in de pockets laat verdwijnen, dan kun je -uiteraard veel beknopter dan op de CD- in de gedrukte handleiding ook nog wat lesmateriaal vinden. Hier in 3 talen: Engels, Frans en Duits; op de CD is alles in het Engels.

SIMULATIE

Veel belangrijker is het feit dat VIRTUAL POOL een echte simulator is en dusdanig goed, dat beginners het spel hiermee kunnen leren en gevorderden hun prestaties op de tafel kunnen verbeteren. De ervaren speler kan heel leuk spelen, maar het programma simuleert geen afwijking in de keu en geen fysieke en psychische condities en deze laatsten zijn erg belangrijk bij dit spel (geef een doorgewinterde speler een emmertje sterke koffie en hij presteert hopeloos; geef een beginner een paar borrels en hij gelooft echt dat hij heel goed speelt).

Je kunt bij dit programma zeer nauwkeurig de plaats bepalen waar je de bal raakt -en hoe hard je deze raakt- en daardoor heel goed effekt meegeven aan de speelbal. Bij dit programma is dit zover doorgevoerd dat 'boogballen' en 'trekballen' (masseren) ook gesimuleerd kunnen worden.

Dit kan zelfs zeer nauwkeurig omdat de kijkrichting ook ingesteld kan worden. Je kunt in '3-D-view' de tafel volledig in ogenschouw nemen. Bekijk de spelsituatie eerst van alle kanten van bovenaf, bepaal vervolgens welke ballen je wilt spelen en laat je blik dan zakken tot net boven de rand van de tafel en langs de keu, in de richting van de 'witte' het 'slachtoffer' en de pocket; net als in werkelijkheid. Deze 'views' zijn zeer soepel te regelen, waarbij je ook nog kunt in- en uitzoomen. Wie wil kan zelfs onder de tafel kijken of alles ook daar netjes is. Je kunt nu niet meer missen, mits je natuurlijk het effekt goed plaatst. Dit laatste kun je oefenen in het "Trick-Shot" gedeelte van het spel. Dit onderdeel is ook te gebruiken als oefenprogramma voor andere biljartspellen als Snooker, want in "Trick-Shot" of "Practice-Mode" kun je zelf spelsituaties oefenen en dan gaat het om trainen in effekten en maken de spelregels niets meer uit.

Alle onderdelen kunnen gespeeld worden met alleen het toetsenbord of een combinatie van muis en toetsenbord. Met de muis kun je heel aardig 'gevoel' leggen in een stoot; met het toetsenbord kan dit niet, dus muisbesturing is - gezien mijn ervaring met dit pakket- aanbevolen.

BEELD EN GELUID

Over het geluid valt weinig te zeggen. Er is muziek, maar die kan gelukkig uitgeschakeld worden als je -net als ik- een hekel hebt aan (tegen vals aan spelende) bar-piano's. Voor de rest horen we het -zeer natuurgetrouw- tikken van de ballen. Wat we niet horen is het verschil tussen 'zachte' en 'harde' ballen.

Over de beelden is meer te vertellen. Deze zijn goed in 640x480 SVGA, maar matig in VGA. Wie het spel ook als oefenmateriaal wil gebruiken zal echt in SVGA moeten spelen. Het programma ondersteunt diverse videokaarten en 2 universele SVGA drivers. Helaas kan ik geen SVGA plaatjes laten zien, want de software 'knoeit' met de videodrivers en blokkeert hierdoor m'n afvangprogramma's. De SVGA-beelden zijn dus aanmerkelijk beter dan de hierbij gepubliceerde VGA plaatjes. Door dit 'geknoei' met de drivers moet je, na het spelen van VIRTUAL POOL, bij diverse videokaarten de computer resetten om in een andere dan de 640x480 resolutie verder te kunnen werken. Dit geldt ook als onder Windows wordt gedraaid. Het spel doet het prima als Windows b.v. in 800x600 of 1024x768 draait (ook b.v. in hi-res met 32000 of meer kleuren) maar zodra je VIRTUAL POOL afsluit, staat je scherm vol foutmeldingen en is een RESET de enige mogelijkheid om de boel weer in orde te brengen. Niet netjes, maar verder geen punt als je weet dat de enge berichten niets inhouden; en hiermee is dat dus opgelost.

SPELKWALITEIT

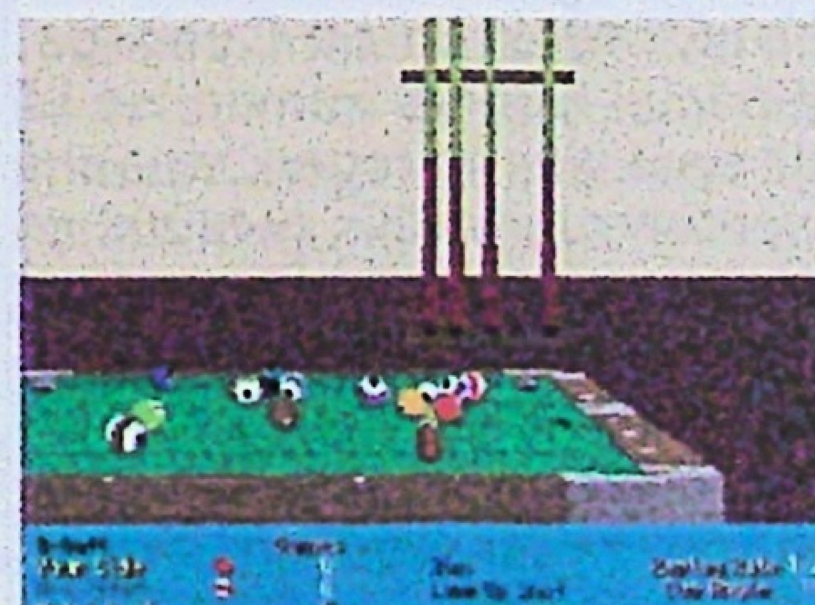
Ook als spel is het programma leuk, want er kan gekozen worden uit 9 (computer)tegenstanders. De eerste (Mrs. Offen) speelt op mijn (beginners) niveau en bij de laatste (Dead-Eye-Dan) mag je blij zijn als je ook een keer een balletje mag stoten. Helemaal leuk wordt het als je via (nul)modem of netwerk speelt, want dan kun je zelf een tegenstander kiezen.

KONKLUSIE

VIRTUAL POOL is een goed programma. Zowel spel als simulator zijn netjes geprogrammeerd (we gaan hier even voorbij aan het videogeknoei) en voldoen in alle opzichten. Heel bruikbaar zijn de videofilms met de spelregels, demonstraties en 'tricks' en interessant is het onderdeel met de geschiedenis van het Pool-biljartspel.

Beginnende en gevorderde Pool-spelers kunnen deze software uitstekend gebruiken om het spel te leren of hun prestaties te verbeteren. Wie andere biljartspellen speelt kan dit programma goed gebruiken als oefenmateriaal om effekten en technieken beter onder de keu te krijgen; maar dan wel met 'foute' ballen.

Alfred "The Scratch" Debels.









BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	10
PRIJS:	9

Bijzonder programma !

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



FX FIGHTER

Softwarehuis: Argonaut/GTE.
Min. 80486DX/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, hard-disk, CD-ROM drive.
Keyboard/joypad.
Aantal spelers: 1-2.
Sound Blaster en compatibles.
Richtprijs: FL. 99,95

Van het geheugen moet 600Kb. standaard- en 2,9Mb. extended-geheugen zijn. Op de harddisk is 14Mb. ruimte nodig. Aanbevolen: 80486DX2/66Mhz., 8Mb., LocalBus VGA, double speed CD-ROM drive.

TECHNIEK

De afbeeldingen van de vechtjassen bij dit aktiespel zien er nogal vreemd uit. Er is gekozen voor dezelfde techniek die we o.a. hebben gezien bij de serie ALONE IN THE DARK van Infogrames. De figuren zijn samengesteld uit driehoeken, cilinders, kegels, e.d. en deze worden per beweging opnieuw berekend en opgetekend op het scherm. Zo zien we enkele figuren met polsen en enkels van slechts enkele millimeters en weer anderen hebben knietjes ter grootte van een duim. Door de keuze van deze techniek wordt het rekenwerk aanmerkelijk minder dan bij volledig getekende figuren. Deze vrijgekomen tijd kan uitbesteed worden aan 3-D effekten, zoals we die bij dergelijke vechtspellen op 32- en 64- bit spelconsoles tegenwoordig ook aantreffen. Toch blijven deze snelle consoles de PC nog net de baas, want al konden we op een Pentium de scrolling wel vloeiend krijgen, we blijven toch bij dit PC-spel aankijken tegen lo-res VGA beelden in 256 kleuren.

MOGELIJKHEDEN

Het spel kan bestuurd worden met het toetsenbord of met een joypad. 2 spelers kunnen elkaar te lijf gaan via hetzelfde toetsenbord, 2 joypads of een combinatie van beiden. Helaas worden de cursortoetsen niet gebruikt en is het slechts beperkt mogelijk om zelf toetsen te definiëren, zodat we met veel 'lettertoetsen' moeten werken. 2 computers koppelen via (nul)modem of netwerk is niet mogelijk. Verder kunnen we kiezen uit het aantal rondes, de speelduur per ronde en de moeilijkheidsgraad als we alleen tegen de computer spelen. Om het spel aan te passen aan de processor kunnen we diverse details in de grafische weergave regelen. Wil je maximale kwaliteit (veel details, schaduwen en een vol scherm, dan zul je minstens een DX2/66Mhz. moeten inzetten.
Ongeacht de machinesnelheid zitten we opgezadeld met een nogal indirecte besturing. Het effekt van het indrukken van een toets komt iets te laat bij het figuurtje aan en dat is -vooral in het begin- lastig. Niet lastig, maar vreemd is het feit dat het indrukken van een toets door het programma weleens 'onthouden' wordt (foutje in de software: de keyboardbuffer wordt soms niet gewist voordat deze weer wordt uitgelezen). Staat een figuur op na een val, en had jij voor deze val nog net een toets ingedrukt om een trap uit te delen, dan zal de vechtjas, nadat deze is opgestaan, nog even een trap in het luchtledige geven. Door de 3-D weergave moet je ook even wennen aan de richtingen. We bewegen niet langer van links naar rechts of omgekeerd, doch hebben hier toetsen voor aanvallen en verdedigen.

HET SPEL

Het spel is overbekend van o.a. STREETFIGHTER, MORTAL KOMBAT en soortgelijke titels. De figuren gaan elkaar te lijf met schoppen en slaan, al dan niet gecombineerd met sprongen buk-technieken. Er zijn 8 verschillende achtergronden en 8 vechtfiguren waaronder robots, insekten en Cyborgs. 'Special Effects' komen we bij dit spel weinig tegen, wapens worden nauwelijks gebruikt en vuurspugers of ijsblazers kent deze software ook niet.
Wel is het spel lastig; ook in het laagste level. Je zult flink moeten oefenen, want meteen in het begin even snel een tegenstander uitschakelen is bij dit spel niet mogelijk.
Op een potige machine is de scrolling goed. Tijdens de gevechten kijken we op de figuren neer vanuit diverse gezichtspunten. Door de gebruikte tekentechniek zijn de bewegingen echter altijd wat houterig en zien de figuren er een beetje raar uit. Hoe menselijker ze zijn, hoe vreemder ze eruit zien met de malle hoekige lichaamsdelen. Acceptabeler wordt het als we fantasiefiguren als robots of insekten in de strijd werpen.





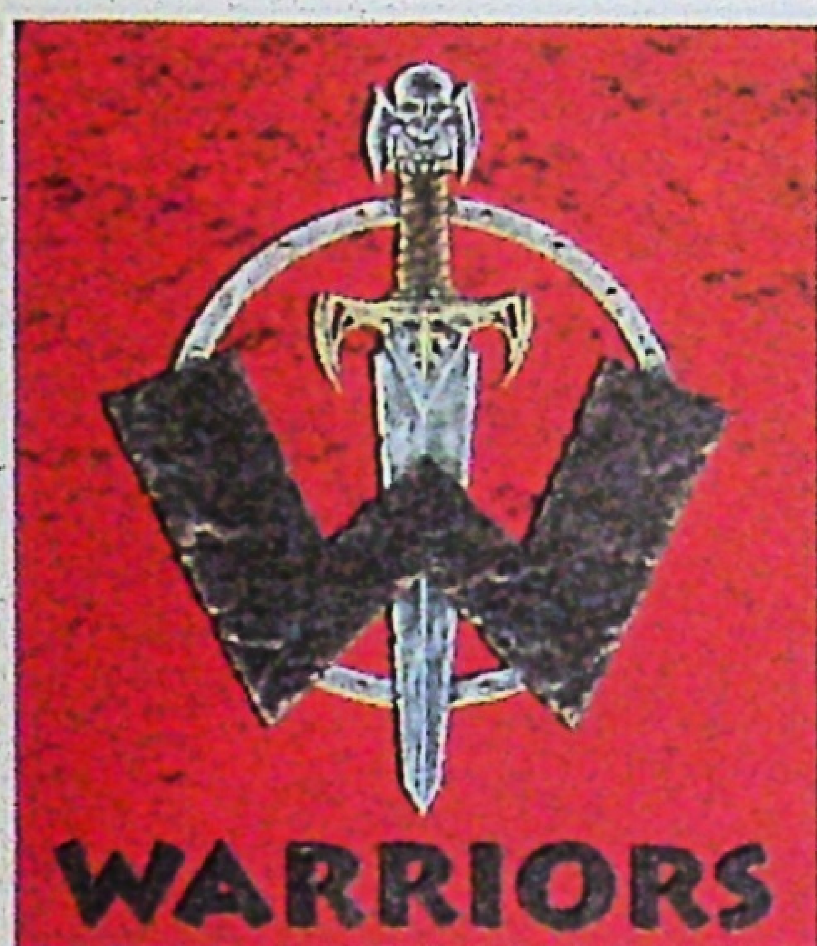
De 3-D scrolling is eigenlijk het enige dat dit programma meer te bieden heeft dan eerder genoemde -inmiddels zeer bekende- voorgangers. Wat vechten en vechttechnieken betreft is dit spel beperkt.
Ook is het spel veel te braaf. Vanaf de CD horen we goede, maar net iets te lieve muziek en de geluidseffekten zijn niet overtuigend, want ze zijn erg eenvoudig en worden door de muziek overstemd. Apart regelen van volumes van muziek en effekten is wel mogelijk, maar had op onze Soundblasters niet voldoende effekt. Bloed of verwondingen zien we ook niet. Verslagen tegenstanders krabbelen snel weer overeind en maken een keurige buiging, alsof er niets is gebeurd.
Ik weet dat er nogal wat bezwaren zijn tegen al te bloederige of realistische (vecht)spellen, maar dit is overdreven. Er horen toch echt een paar fraaie kreten en knallen bij dergelijk vechtwerk; zeker als we -zoals hier- te maken hebben met een science-fiction achtergrond en fantasie-vechtfiguren. Een robot kan niet bloeden, maar zo'n ding mag toch wel even de konussen van m'n luidsprekers laten schrikken als hij op z'n metalen rug neerdondert. Nee, bij dit spel hoor je een zachte plof, die overstemd wordt door het orgeltje dat voor de 'achtergrondmuziek' zorgt.

KONKLUSIE

Het pakket is fraai verzorgd: een mooie doos en dito handleiding. De 3-D scrolling is leuk, maar haalt het niet bij die op spelconsoles. Op zich is dit niet zo erg, maar door het gebruik van de wat houterige figuren en het ontbreken van indrukwekkende geluidseffekten is het geheel gewoon iets onder de maat. MORTAL KOMBAT en STREETFIGHTER hebben dan wel (nog) geen 3-D effekten, wat spel betreft zijn deze titels ronduit beter, en dat geldt ook voor het spel op de volgende pagina......

BEELD:	7
GELUID:	5
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door MVSP.



WARRIORS

Softwarehuis: Mindscape.
Min. 80486DX/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, SVGA, hard-disk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/joypad.
Aantal spelers: 1-2.
Roland MT-32, Sound Blaster en compatibles.
Richtprijs: FL. 99,=

Van het geheugen moet 560Kb. standaard- en minimaal 2,6Mb. expanded(EMS)-geheugen zijn. Op de harddisk is minimaal 1Mb. ruimte nodig.
Aanbevolen: 80486DX2/66Mhz., 8Mb., double speed CD-ROM drive.
Het spel is ook uitgebracht op diskettes.



TECHNIEK

Bij dit spel is een geheel nieuwe techniek gebruikt, met de naam 3D Bio Motion. De achtergrond is normaal getekend, maar de figuren zijn opgebouwd uit duizenden stipjes; ca. 18.000 per figuur. Elke beweging wordt gerealiseerd door de plaats van de stipjes opnieuw te berekenen en ze op het scherm te zetten. Hierdoor zijn heel fraaie animaties mogelijk met zichtbare veranderingen in de kleinste details. Daar staat tegenover dat de figuren soms wat zwak afsteken tegen de achtergrond. Omdat scherpe omlijningen ontbreken is het enigszins afhankelijk van de kleuren in de achtergrond of een figuurtje meer of minder duidelijk op de voorgrond treedt. De software heeft een SVGA grafische kaart nodig vanwege enkele tussenscènes, maar het spel kan in 320x200 of 640x400 worden weergegeven. De stippeltechniek geeft bij SVGA veel betere beelden, omdat alles wat kleiner is en de punten dus wat dichter op elkaar staan, zodat het geheel een wat compacter figuurtje presenteert. Dit is nog niet perfekt, maar wel mooier dan we -tot nu toe- op de PC hebben gezien. In VGA-mode is het allemaal wat minder fraai. 3-D scrolling zien we volop bij de 'action-replays' maar bij het spelen zelf kunnen we kiezen uit 2 views (horizontaal of schuin van bovenaf) en is het speelveld in 2-D uitgevoerd.

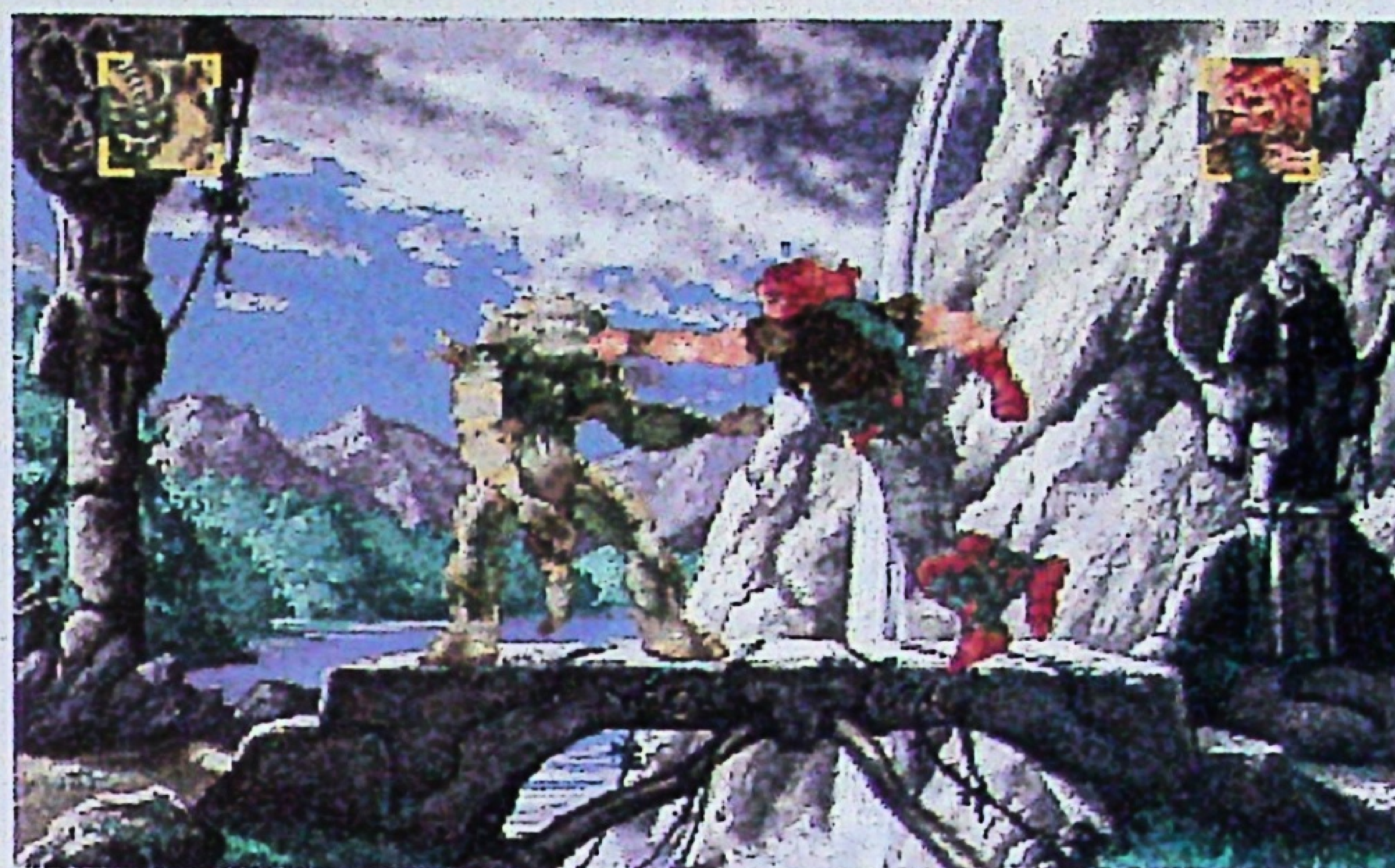
MOGELIJKHEDEN

Het spel kan bestuurd worden met het toetsenbord, joystick of met joypad. 2 spelers kunnen elkaar te lijf gaan via hetzelfde toetsenbord, 2 joypads of 2 joysticks of een combinatie van toetsenbord met joygeval. De cursortoetsen kunnen gebruikt worden en het is mogelijk om zelf toetsen te definiëren. 2 computers via (nul)modem of netwerk is niet mogelijk. We kunnen kiezen uit het aantal rondes, de speelduur per ronde en de moeilijkheidsgraad; dit laatste uiteraard als we alleen tegen de computer spelen. Om het spel aan te passen aan de processor kunnen we diverse details in de grafische weergave regelen. Wil je maximale kwaliteit (veel details, schaduwen en een vol scherm in SVGA) dan zul je een DX4 moeten inzetten. Muziek komt -naar keuze- van de CD of Soundblaster, verder hoor je spraak en effekten waarbij de volumes apart regelbaar zijn. Er is wat bloed, maar wie dit wil kan dit uitschakelen. De muziek (14 tracks) kan ook via een audio CD-speler weergegeven worden.

HET SPEL

Er zijn 11 achtergronden en er kan gekozen worden uit 10 (min of meer) menselijke vechtfiguren. Special effects komen we bij dit spel volop tegen: speciale technieken (aan te sturen via verborgen toetscombinaties die je zelf moet ontdekken) heeft elke vechter, en omdat je deze toetsen zelf moet ontdekken wordt enigszins het leren vechten gesimuleerd. Schoppen en slaan kunnen we, de rest zullen we moeten bijleren. Ook komen we wapens tegen. Bij de tegenstanders kunnen we die b.v. uit hun hand slaan en ze vervolgens oprapen om ze zelf te gebruiken.
Ook zijn er enkele heel nieuwe opties! De figuren kunnen namelijk ook gebruik maken van objecten in de achtergrond. Ze kunnen b.v. op een rots springen en vandaar af op de nek van de tegenstander duiken. Ook zijn er scènes waarbij je kunt opspringen en een touw of tak kunt pakken en al slingerend met je voeten de kaak van je tegenstander verbrijzelen; ik noem maar een aardige zijstraat op.
Zetten we het spel op 'easy', dan is het een makkie om te winnen, maar het blijft dan nog wel leuk om de speciale technieken en andere grappen te ontdekken. Met de optie 'hard' wordt het een pittige klus om de tegenstander te verslaan. Buiten deze extra's zitten er ook nog verborgen tegenstanders in het spel (o.a een dwerg en een Playboy bunny); ook hier moet je zelf ontdekken hoe je ze tevoorschijn moet halen.









Door de 2-D scrolling spelen we bij dit spel gewoon van links naar rechts of andersom, maar dat is dan ook de enige overeenkomst met de bekende titels op dit gebied. De graphics zijn heel apart. Bijzonder fraai zijn de achtergronden, vooral omdat hierin konstant bewegingen plaatsvinden. Minder zijn de spelfiguren als plaatjes, wel zeer goed zijn ze als we kijken naar de animaties. Wat vechten en vechttechnieken betreft heeft dit spel veel te bieden en vooral veel te ontdekken. De muziek is goed en de geluidseffekten zijn uitstekend.

KONKLUSIE

Ook dit pakket is fraai verzorgd, al is het niet zo luxe uitgevoerd als bij FX FIGHTER. Helaas hier geen 3-D scrolling, maar verder zeer veel kwaliteit op alle fronten. De beelden zijn wat vlekkerig in VGA en goed in SVGA; de animaties zijn echter schitterend in beide resoluties. Het spel is leuk voor zowel beginners als gevorderden en door de vele nieuwigheden en verborgen onderdelen is het spel ook nog interessant voor de doorgewinterde speler, die de bekende titels al in huis heeft.

Alfred.

BEELD:	7
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

JAGGED ALLIANCE STRATEGY GUIDE

Uitgeverij: Sir-Tech.
Auteur: Brenda 'not Richard-s' Garno.
ISBN nr.: 0-926846-75-2

Jagged Alliance, dat we recenseerden in Software Gids nr. 32, is een gigantisch succes geworden, en terecht! Op zo'n topper kunnen de meeste softwarehuizen wel even voortborduren en Sir-Tech doet dat met 2 produkten.

HINTBOEK

De inmiddels verschenen 'Strategy Guide' bevat aanvullende informatie over de huurlingen, de 'quests' en de te volgen strategie. Tevens vinden we in dit ruim 120 pagina's tellende boekje de plattegronden van alle sectoren, tabellen van alle wapens en items alsmede overzichten voor het samenvoegen van materialen en ontcijferen van codes.

Ondanks alle extra informatie is dit geen echte oplossing om het spel snel uit te spelen, want dat kan bij een dergelijk programma niet. Veel in het spel gebeurt 'at random' en een aantal hints en tips in dit boek werkt dan ook met mogelijke lokaties en mogelijke oplossingen. Je zult dus nog steeds veel zelf moeten ondernemen en het spel blijft met deze tips nog steeds zeer lastig. Heel handig is de tabel waarin we alle huurlingen tegenkomen met hun eigenaardigheden. Hier blijkt duidelijk welke huurlingen niet met elkaar overweg kunnen en waar sommige huurlingen een hekel aan hebben. Ook kunnen we hier snel opzoeken of een huurling wel kan zwemmen of b.v. goed explosieven onschadelijk kan maken. Achterin het boekje vinden we nog een interview met Lucas Santino?!

Ik heb het spel meerdere keren gespeeld, maar nu ik deze gids heb blijken er nog diverse dingen te zijn die ik niet ontdekt heb, niet goed gedaan heb of gewoon niet ben tegengekomen.

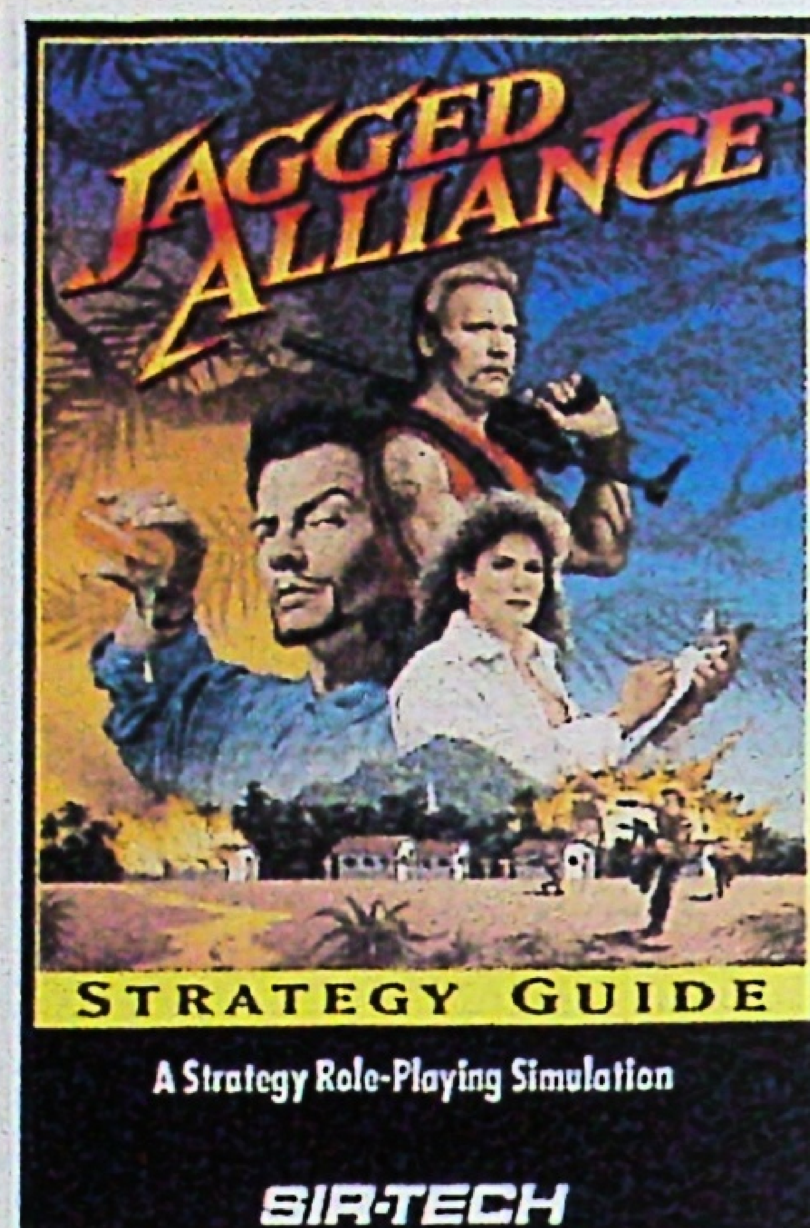
Ik kan dit boekje dan ook van harte aanbevelen en ga meteen zelf nog een keer op pad!

Lezen jullie maar het volgende stukje over JAGGED ALLIANCE....

HEAD-TO-HEAD+

Eind van het jaar verschijnt een CD-ROM met aanvullingen voor JAGGED ALLIANCE. Deze CD werkt alleen met de originele JAGGED ALLIANCE CD; het is dus geen op zichzelf staand programma!

Deze CD bevat de volgende nieuwigheden: Head-To-Head: je kunt nu tegen een echte tegenstander spelen via (nul)modem en netwerk.
Nieuwe huurlingen, ook weer met spraak en leuke eigenaardigheden.
Nieuwe sectorkaart en editor om zelf sectoren te maken.
Nieuwe wapens en nieuwe graphics.
Quick Conflict: korte vechtscenario's.



Het leukste van dit pakket is natuurlijk om zelf sectoren te maken en via een (nul)modem tegen een echte tegenstander te vechten. De willekeurige scenario's binnen de software zijn afwisselend genoeg, maar tegen een menselijke tegenstander kun je voor nog veel meer verrassingen komen te staan.

HEAD TO HEAD+ wordt in januari in Nederland verwacht. Je hoort dus nog van me!

Alfred.



DEFINITIVE WARGAME COLLECTION

Softwarehuis: S.S.I.
Min. 80386, min. 2Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster en compatibles.
Richtprijs: FL. 108,=

De CD-ROM is alleen informatiedrager. Alle programma's moeten eerst op harddisk gezet worden.

De eerste indruk is, dat we hier met een pittig geprijsd verzamelpakket te maken hebben. Na enkele blikken in en op de doos blijkt dat we waarschijnlijk het mooiste en goedkoopste verzamelpakket in handen hebben dat tot nu toe verschenen is. Wel is deze software alleen interessant voor een beperkt publiek, want er staan uitsluitend titels op van strategische oorlogsspellen.

In de doos vinden we een klein boekje met achtergrondinformatie, de installatie-gegevens, wat reklamemateriaal en een 340 pagina's tellend pocketboekje met "Armor Attacks, The Tank Platoon" van John F. Antal. De auteur is zelf tankcommandant en geeft in dit boekje uitgebreide informatie over het besturen van tanks en het aanvoeren en tactisch inzetten van tankeenheden onder verschillende omstandigheden.

De software staat op een CD en bevat programma's van S.S.G., S.S.I., en Impressions. De volgende titels zijn op de deze CD ondergebracht:

Van S.S.G.:
DECISIVE BATTLES OF THE AMERICAN CIVIL WAR Vol. 1, 2 en 3.
GOLD OF THE AMERICAS.
BATTLEFRONT.
REACH FOR THE STARS.
WARLORDS.

Van Impressions:
CONQUEST OF JAPAN.
D-DAY: THE BEGINNING OF THE END.
GLOBAL DOMINATION.
WHEN TWO WORLDS WAR.

Van S.S.I.:
BATTLES OF NAPOLEON.
SWORD OF ARAGON.
WARGAME CONSTRUCTION SET 2: TANKS.



Indrukwekkend hè?, maar we zijn er nog niet. Op de CD vinden we ook nog 130 scenario's, waarvan er velen nooit eerder in Europa zijn uitgebracht!
26 scenario's voor BATTLES OF NAPOLEON, 40 voor WARGAME CONSTRUCTION SET 2 en 37 voor BATTLEFRONT. Verder krijg je nog 27 scenario's uit SSG's RUN 5 Magazine voor DECISIVE BATTLES.

Op de CD vinden we alle handleidingen in de vorm van tekstfiles.
De titels zijn dan wel wat verouderd, maar voor deze prijs zoveel software van goede kwaliteit is natuurlijk heel bijzonder.

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

BULLFROG PAK

Softwarehuis: Bullfrog.
Min. 80386/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Keyboard/joystick/muis.
Sound Blaster en compatibles.
Richtprijs: FL. 79,=

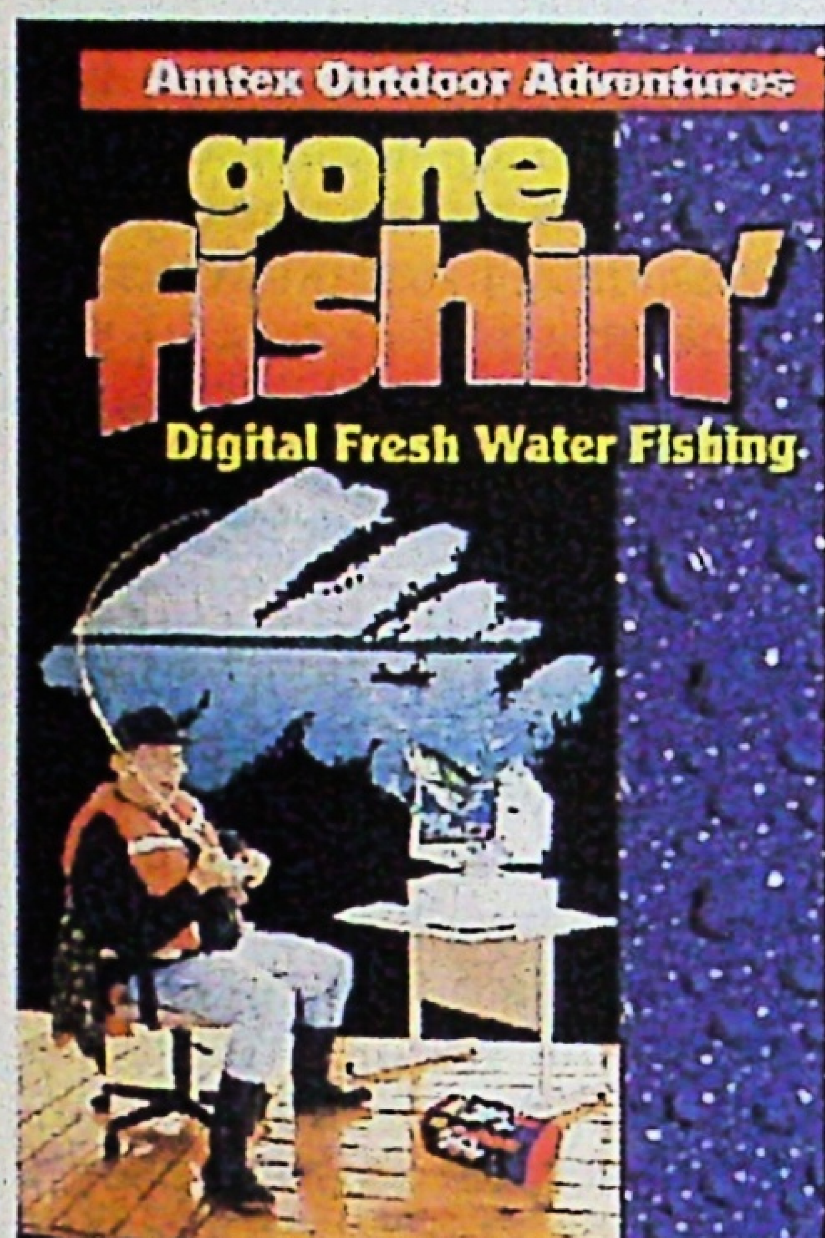
Aanbevolen: 80486/25Mhz., 8Mb. SVGA, double speed CD-ROM drive. Bij Populous en Powermonger kunnen 2 spelers via een (nul)modem spelen.

Nog een indrukwekkend verzamelpakket! Deze doos bevat 6 CD's met de volgende software:
POPULOUS 1, POPULOUS 2 (recensie in Software Gids nr. 12), POWERMONGER (Software Gids nr. 15), THEME PARK (Gids nr. 27), SYNDICATE (Gids nr. 21) en een speelbare demo van MAGIC CARPET (zie Software Gids nr. 30).

Opvallend is dat dit pakket enkele recente titels bevat. Van POWERMONGER wordt de handleiding in gedrukte vorm bijgeleverd. Voor de rest moet je de documentatie van de CD's halen.
Leuke prijs, heel leuke spellen!

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

GONE FISHIN': Digital Fresh Water Fishing Simulator Outdoor Adventures

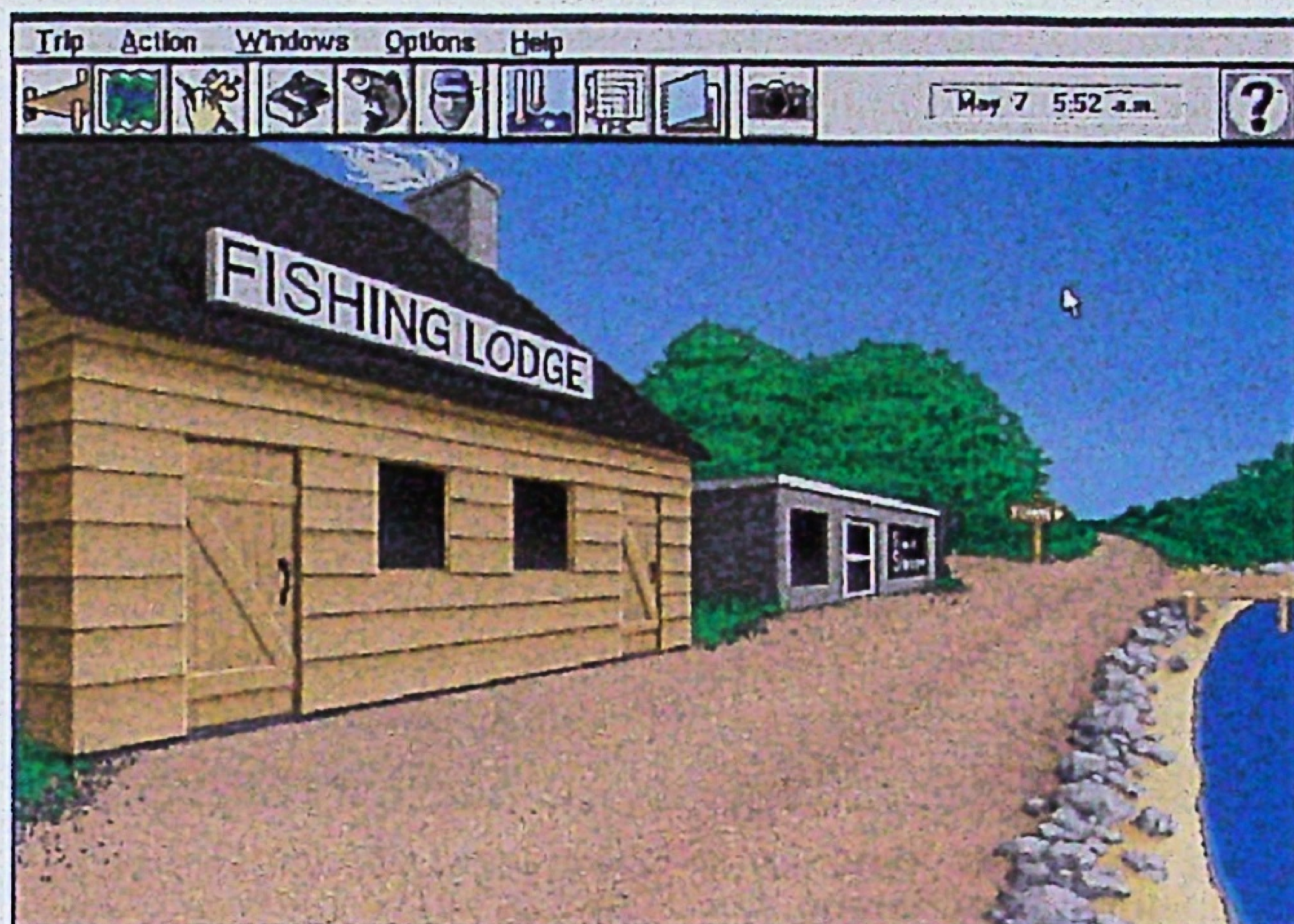


Softwarehuis: Amtex.
Min. 80386DX/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, SVGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster en compatibles.
Richtprijs: FL. 149,=

Bij het lezen van bovenstaande zullen de meesten wel in de lach schieten en denken dat de software-ontwerpers een geintje uithalen. Beste lezers, dit is geen geintje, maar pure ernst. En om je nog meer in verwarring te brengen, vertel ik je alvast dat we met een ijzersterk stuk materiaal te maken krijgen, dat menig ander soort simulator behoorlijk in de schaduw zet. Aha... zie je wel. Diverse lachjes bevriezen reeds.
Jawel, we hebben dus te maken met een vissimulator. Ik geef toe, dat ik er echt niet op heb zitten wachten, ik wist niet eens dat het bestond, maar toen ik het zag... o jee, verkocht. Ben jij misschien iemand die zegt van: "oh nee, domme sport, je zit op iemand te wachten die je nog nooit gezien hebt", dan kun je gerust stoppen met lezen, want we gaan echt uitgebreid praten over het vangen van roofvis en wat er zoal bij komt kijken.

GEEN VISSERSLATIJN

Toen ik de recensiedoos uitpakte, kwam ik een rode tackle box tegen. Eerst verwonderde ik me erover, gelijk daarna lag ik in een deuk en liep er hoofdschuddend mee naar de PC. De plastic box heeft een behoorlijk formaat die daadwerkelijk voor het vissen te gebruiken is, als je niet te hoge eisen stelt. We openen de box en komen de CD tegen in een uitvouwbaar bedrukt kartonnen hoesje met een beschrijving van de installatie. Verder vinden we een mooie grote uitvouwbare kaart van het gehele visgebied met enkele erg belangrijke aanduidingen, die de moeite waard zijn. Een quickfish beschrijving helpt je razendsnel bij het uitleggen van het inwerpen, het zetten van de haak en de slip van je molen. Het lijkt moeilijk als je er voor het eerst mee in aanraking komt, maar ik schat dat je binnen 10 minuten je aas ruim 90 feet wegslingert (ongeveer 30 meter). Het is wel ver, maar beslist niet handig. De installatie van de CD-ROM geeft de mogelijkheid tot een minimaal gebruik van de harddisk (5Mb.) of het maximum (28Mb.). Bij het laatste valt duidelijk op dat het inlezen van de programmatuur stukken vlotter is. Bij de minimale installatie wordt meer naar de CD-ROM teruggegaan, wat wel iets langer duurt, maar niet echt overdreven hinderlijk schijnt te zijn. Het is maar wat je het beste uitkomt.



Het hele gebeuren vindt plaats aan de beroemde Bay of Quinte aan de kust van Lake Ontario. Ik stel voor om een uitstapje te wagen. We zijn van plan in de prijzen te gaan vallen met het vangen van monsterlijke vissen.
In dit viswater kunnen we te maken krijgen met: snoeken, div. baarzen, catfish, sunfish de muskie (grote snoeksoort), etc. In de bondige handleiding staan tevens de wereldrecords van diverse vissoorten. Je schrikt je rot bij sommige maten en gewichten. Of wij daarvoor in aanmerking komen? Afwachten maar, of liever gezegd "Go Fishing" en we zullen het weten.

GO FISHING

Na een heel korte intro met een vrolijk fluitdeuntje hebben we de keuze uit 3 opties. Of we melden ons als nieuweling, of willen een saved game starten, of we spelen een Derby. Dat laatste gaat helaas niet eerder op dan wanneer de code vrijgegeven wordt door Amtex. Je doet dan wereldwijd mee om de grootste jongens binnen te halen. Als je je laat registreren, dan krijg je (hopelijk) enige info hierover. Na je aanmelding en het invullen van je naam mag je nog de weersgesteldheid instellen. Dit doe je door het bepalen van: veel zon, half bewolkt of hondeweer. Daarna kun je met de temperatuur spelen zoals: heet, lekker warm of guur koud. Natuurlijk speelt de wind ook een rol. Hierin heb je de keuze uit: windstil, kalme wind of stormachtig. Je kunt dus alle weersomstandigheden met elkaar vermengen totdat jij denkt dat je het beste visweer gevonden hebt. Hoe laat beginnen we? Een uur of 5 of liever wat later, de beslissing ligt bij jou.

Als nieuwe visser stappen we het vissers-verblijf binnen en ontmoeten hier een oude rot in het vak die je wat tips kan geven. Verder kunnen we de grootste joekels aan de muur bekijken. Natuurlijk hoop je dat ook jouw naam bij de eerste 5 te vinden zal zijn.
De Bait Shop is een winkel waar je alles kunt vinden dat met aas te maken heeft. De aassoorten zijn verdeeld in: lepelsassortie, trillend aas, draaiend aas, drijvend/duikend aas, jigs etc. In totaal is een keuze te maken uit 8 groepen met daaronder weer diverse aantrekkelijke aassoorten. Ook de worm of de nightcrawler is er te vinden. Je pakt je box vol en als je denkt dat je grandioos materiaal ingeslagen hebt, kun je deze box afsaven en later weer gebruiken. We verlaten de baitshop en staan buiten om plaats te nemen in het motorbootje.

Alvorens we dus met het echte viswerk gaan beginnen, wil ik nog even kort de grafische situatie bespreken van wat we zoal hebben mogen zien. Allereerst werken we met een hoge resolutie (SVGA/VESA) die garant staat voor prima plaatjes met af en toe een enkele animatie. De bijbehorende geluiden zijn echt te noemen, zoals het piepen van de deuren, het knetteren van de houtblokken in de open haard, etc. Ook het stampen van de laarzen in de shop is duidelijk hoorbaar. Gewoon netjes uitgevoerd.

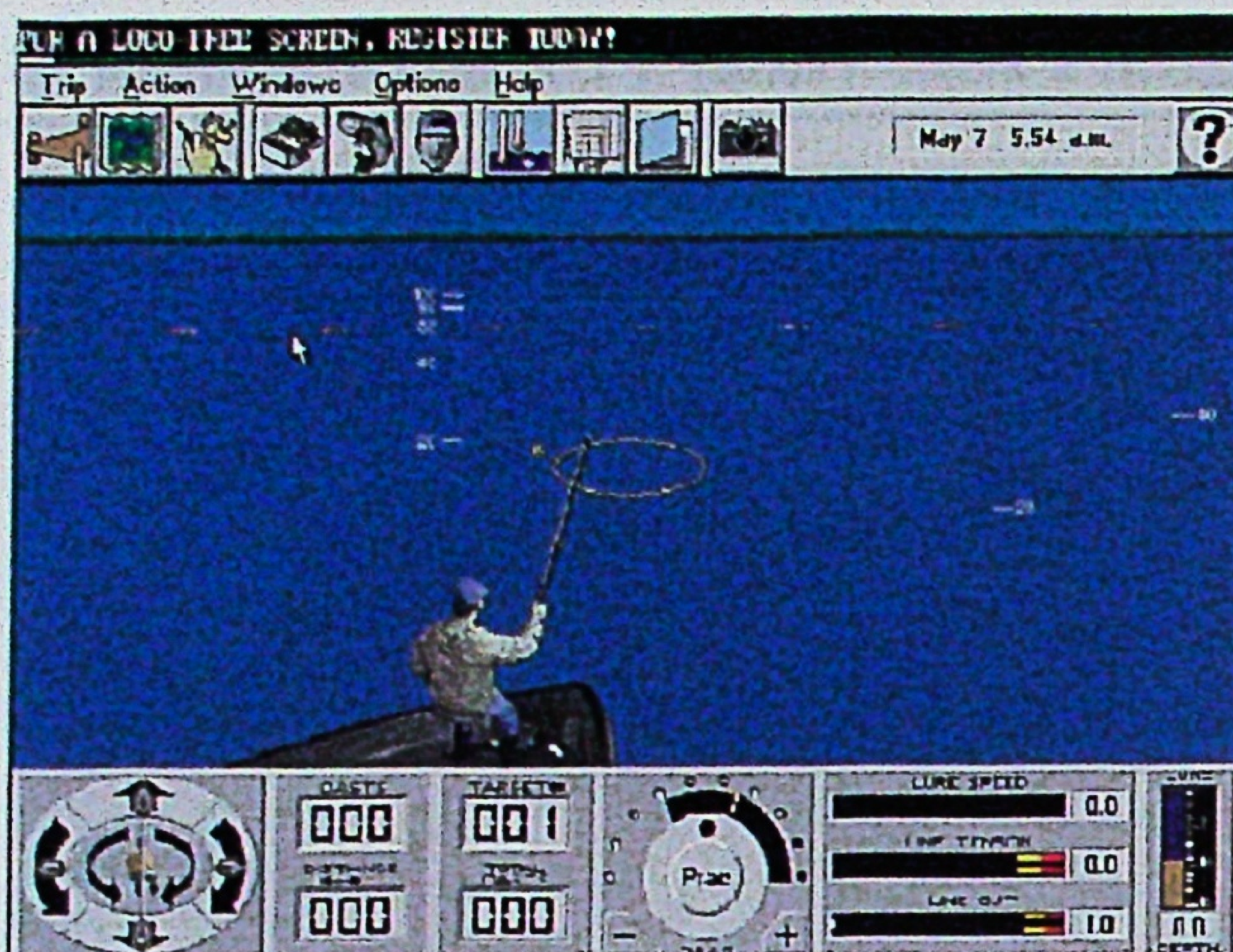
Zo, we gaan weer verder om eens wat aktie te beleven. We klikken op de steiger en hierdoor horen we duidelijk het openvouwen van een kaart, en zien dit ook op de monitor. Je hebt nu zo'n beetje het gehele visgebied voor je liggen. Je motorbootje staat duidelijk afgetekend bij de enige witte stip, die de ligplaats voor moet stellen.



We klikken op het blauwe water van onze map en kunnen deze stek ettelijke keren inzoomen om nog exacter de stek te bepalen. Misschien is het handig om de coördinaten van je stek te noteren. Deze worden in 'Long' en 'Lat' aan je bekend gemaakt. Je motorbootje tuft duidelijk hoorbaar naar de aangewezen stek. En dan wordt de visplek ingelezen en zien we een grote blauwe vlakte met kleine kabbelende golfjes en heel in de verte een streepje land.
We spreken wel van kabbelende golfjes maar, let op, we zien ook duidelijk bewegend water. Dus geen monotone blauwe vlakte. Ook het klotsen van de golven tegen je motorboot is goed hoorbaar. Deze opties zijn instelbaar in het menu. Als je snelheid nodig hebt, dan wordt het wel een strakke bedoeling. We nemen aan dat eenieder vandaag de dag met 8Mb. intern zit te spelen, zodat je veelal alles uit de kast kunt halen.

FISHIN' CONTROL

Er zijn in dit scherm enkele metertjes te vinden die alleen maar met het echte vissen te maken hebben. Bovenin het scherm vinden we enkele ikonen die ons b.v. de ingestelde visopties, weersinstellingen, geluidsopties, systeeminfo's, mapinfo, bootopties, foto's maken en natuurlijk onze gevulde box met aas laten zien. Nadat we uit ons assortiment aas een regelrechte killer gekozen hebben, waar een snoek van kwijlt, klikken we op het aktievenster en bestaat de mogelijkheid om in te werpen. Deze handigheid moet je even onder de knie krijgen. Het heeft in ieder geval niets met kracht te maken. We werpen ons aas uit en horen duidelijk de molen tekeer gaan. Even later horen we ons aas te water gaan en zien het zelfs verderop liggen. Let wel dat de tijd van inworp en het raken van de wateroppervlakte behoorlijk kan verschillen. Dit hangt n.l. geheel af van de inworphoek die je neemt. Gooi je strak en ver in, dan zal het aas b.v. na 3 seconden het water in plonzen. Maar gooi je erg hoog en misschien ook nog ver, dan zie je ook dat je aas duidelijk meerdere seconden onderweg is alvorens dit het water raakt. En weet je wat nou zo goed bekeken is, hoe hoger je het aas de lucht in gooit, hoe groter je slack (bocht) in de draad wordt. Dit zul je duidelijk merken bij het indraaien van je aas.
We gooien in en houden ons scherm in de gaten. Op dat moment zien we onderaan in het



scherm de eerste metertjes in actie komen. Het paneel "line control" bestaat uit 3 delen, resp. aassnelheid, lijn kracht/rek en de lengte van je lijn die je uitgeworpen hebt. We halen ruim de 95 feet (bijna 30 meter) en zien dat we bijna in het gele deel van de meter gekomen zijn. Dit houdt in dat we dus erg weinig op de molen overhouden. Ik had boven al vermeld dat dit linke soep is; we komen er straks op terug.

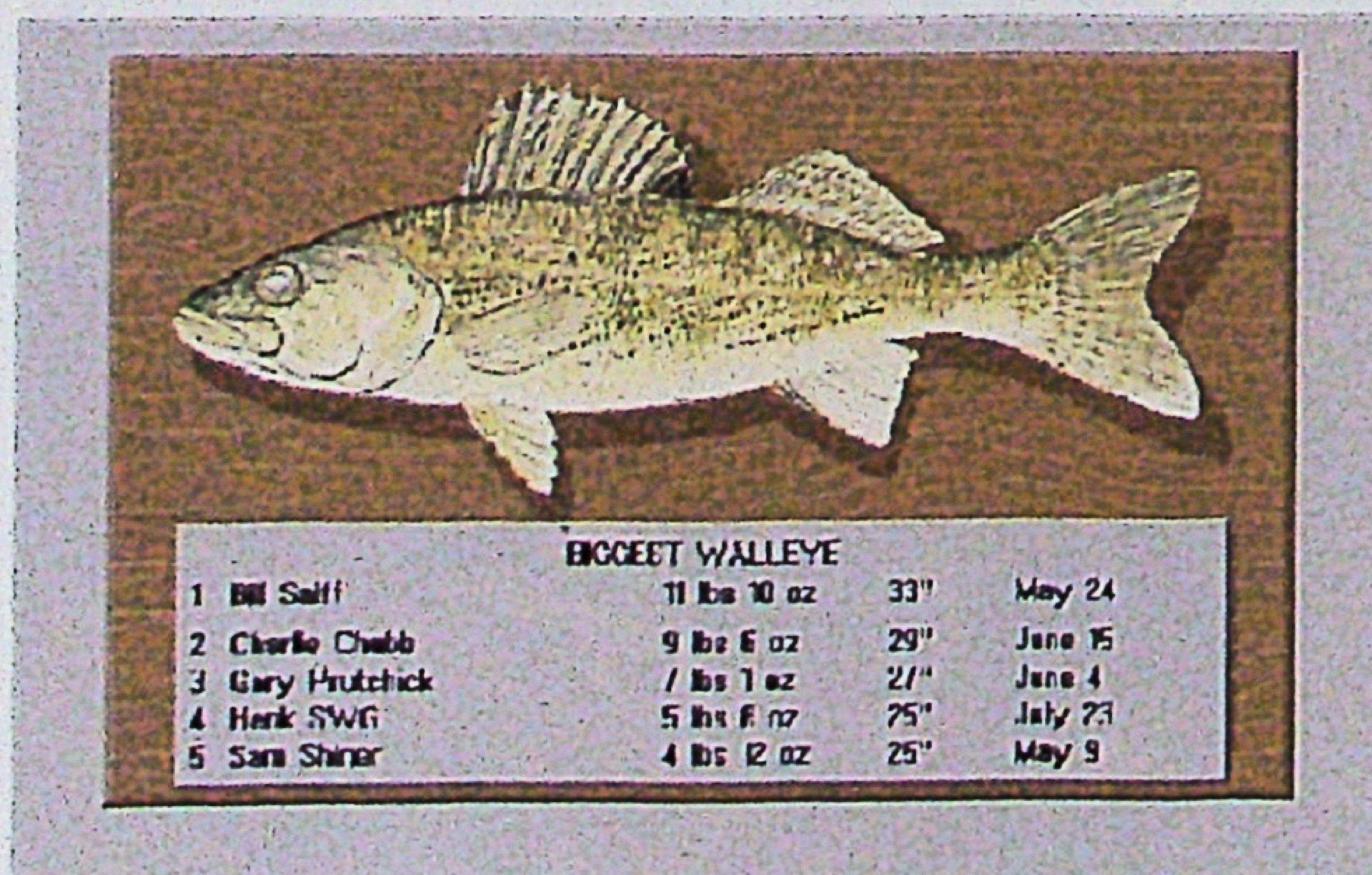
De sonar geeft aan dat hier wel degelijk vis te vinden is en de dieptemeter toont dat we 15 feet (4,5 meter) water onder ons hebben. De aas-dieptemeter laat zien op welke diepte ons aas zich bevindt. Dit is ook een erg belangrijk en tevens gigantisch gemakkelijk hulpmiddel bij het besturen van de soorten aas. De molen-control optie is een schitterend stuk werk, waarmee we de lijn weer terughalen en de slip van de molen in kunnen stellen. Tevens kunnen we zelf de snelheid bepalen van de ingehaalde lijn. Helemaal links onderaan vinden we de boot-opties. We kunnen ons motorbootje diverse richtingen uitdraaien of we verplaatsen ons in de boot naar een andere richting. Het mannetje, dat met z'n rug naar je toegekeerd zit, ziet er grafisch prima uit.

ECHTE SIMULATOR

Nu komt het er op aan. We gaan uitvoerig wat zaken bekijken tijdens een vis-sessie om het daadwerkelijke simulatiewerk beter te kunnen beoordelen. Als we denken onze echte visplek te hebben gevonden, wordt het tijd om een keuze te maken uit hengels en aas. We hebben 3 soorten hengels, molens en snoeren. Nadien maken we een keuze uit ons aas-assortiment. Het is misschien wel fijn om even te weten waar we op willen gaan vissen. Ik probeer de snoek en bepaal via de grote kaart met z'n tips het bewuste aas.

Via de inworpprocedure halen we de arm van de visser ver naar achteren en brengen deze met een sierlijke worp ver naar voren. Heel kort zien we het aas achter het manneke flitsen om dan de bijzonder realistische geluiden van afrollend snoer te horen. Een enkele seconde later zien en horen we duidelijk het aas neerkomen in het water. Als je even naar de sonar kijkt tijdens het inwerpen, dan zie je ook een rode stip even kort opflitsen. Deze stip is het aas dat daar in het water terechtkomt. Zit je vlak bij een zwarte stip, dan heb je een goeie worp achter de rug. Aangezien we gekozen hebben voor een snel duikend aas, zien we op de dieptemeter exact op welke diepte het aas zich bevindt. Tot nu toe hebben we nog niet aan de molen geslingerd. Het aas daalt rustig door naar de bodem.

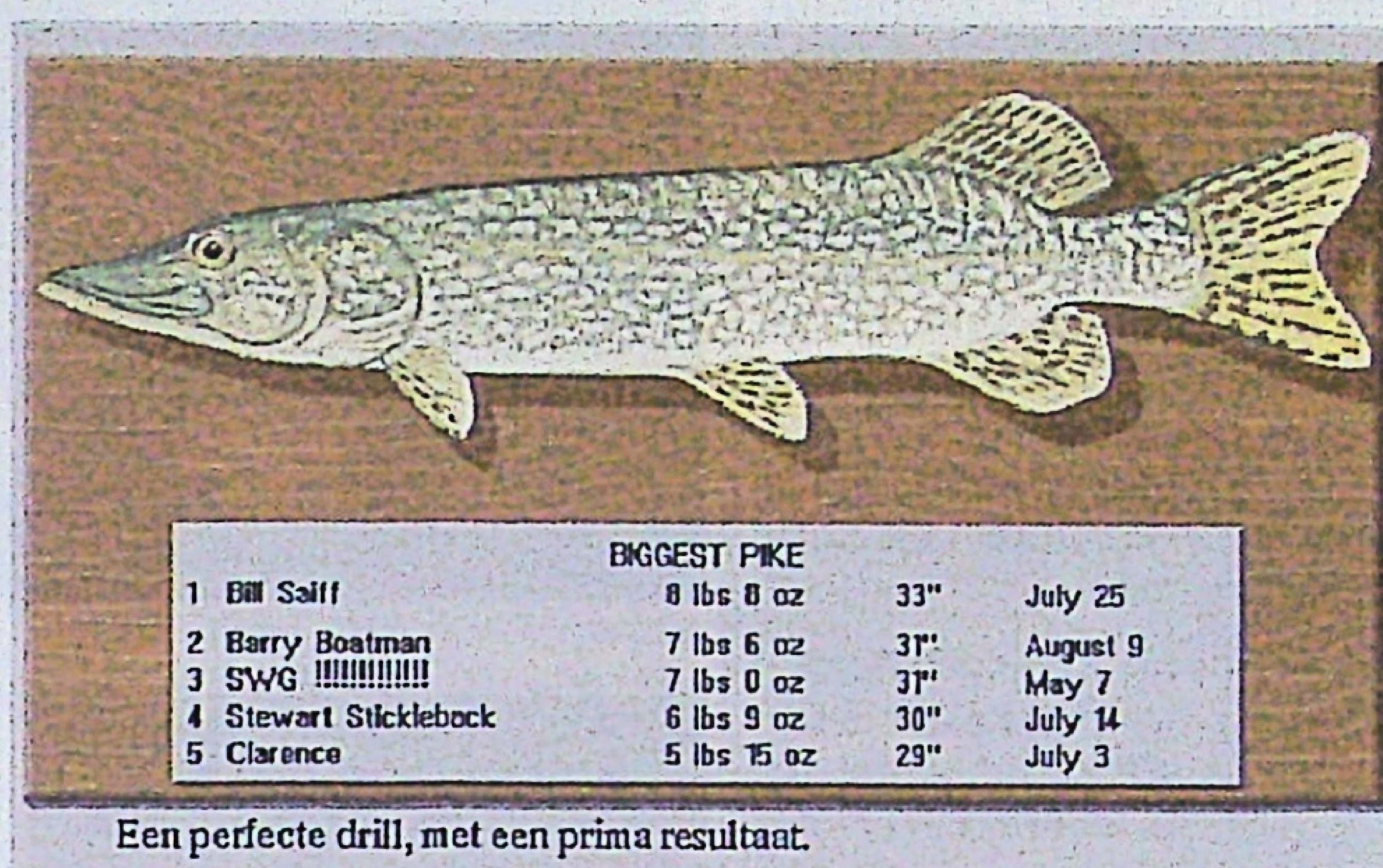
Heel belangrijk is het snoer. Maar als we goed kijken, zien we helemaal geen snoer. Natuurlijk moet dit ook zo zijn, want als je dat snoertje wel zou zien, dan mag je aannemen dat je met een waslijn zit te vissen. Toch weten we exact waar de draad het water binnenkomt. Er is n.l een klein licht cirkeltje te zien op het water. Trek je de hengel op, dan beweegt dat cirkeltje exact met de juiste beweging mee. Trek je de hengel naar links of rechts, het cirkeltje gaat mee. Werkelijk perfect uitgevoerd, het lijkt daadwerkelijk zo of je snoer er aan zit. Prima. Ons aas ligt op de bodem en heeft nagenoeg geen functie omdat roofvis het liefst jaagt op bewegende aasjes. We halen dus met de juiste snelheid ons aas binnen en zien dat de lijn op de eerste slagen niet reageert. Waarom niet? Heel eenvoudig, wat dacht je ervan om eerst de bocht uit je lijn te trekken? Gelijk na een paar slagen zie je op de dieptemeter dat je aas langzaam begint te stijgen. We houden de lijnlengtemeter in de gaten en constateren dat we de lijn al bijna binnen hebben. Dan zien we op het water opeens het aas bovenkomen. Een paar kringetjes op het water bevestigen dit. Dan nog een paar slagen en hij is binnen met niets eraan natuurlijk. Voordat we gaan beschrijven hoe de kick is met een vis eraan, lijkt het mij voor de duidelijkheid aardig om nog even een andere aassoort uit te werpen. We gaan weer even naar onze gevulde box en kiezen een drijvend aas, dat bij inhalen van het snoer onder water getrokken wordt. We herhalen de werpprocedure en genieten weer van de geluiden. Ongeveer 30 meter verderop ligt duidelijk zichtbaar een oranje drijvend lokaasje te wachten op mijn reactie. En voordat we eigenlijk met het draaien begonnen hoorde ik kort even de slip gaan. Ik schrok me rot en keek naar m'n aas. Verdraaid, het dreef ineens minstens een meter naar links. Gelijk daarna hoorde ik zeggen dat de vis eraf was. We krijgen dus ook nog een stuk begeleidende tekst te horen, die niet in textmode op het scherm vertoond wordt. Verder maar weer.



BIGGEST WALLEYE

1	Bill Saiff	11 lbs 10 oz	33"	May 24
2	Charlie Chubb	9 lbs 6 oz	29"	June 15
3	Gary Prutchick	7 lbs 1 oz	27"	June 4
4	Hank SWG	5 lbs 6 oz	25"	July 23
5	Sam Shiner	4 lbs 12 oz	25"	May 9

We draaien aan de molen en zien gelijk ons aas onder water verdwijnen. Op de dieptemeter zien we ons aas dalen. We stoppen met draaien, het aas stijgt, het snoer gaat zichtbaar mee en volgt exact de natuurlijke beweging van het aas. Zulke zaken kun je bijna niet omschrijven, je moet het gewoon zien. En dan... hoppa, het aas komt weer boven drijven en de kringetjes zijn er ook weer. Ik neem aan dat we de nauwkeurigheid van dit deel betreffende de simulatie wel aardig doorgesproken hebben.



Een perfecte drill, met een prima resultaat.

VECHTENDE MONSTERVISSEN

Het volgende onderdeel is de grootste visserskick die je maar kunt beleven: het vangen van je eerste echte grote jongen. Wij, van de Software Gids, staan met een mooie grote snoek reeds op de 3e plaats en hangen in de vishut. Ik wil je graag even vertellen hoe dat nou ging.

Met goede moed zoeken we onze stek op. Het is prima visweer, trouwens wat is het beste visweer? Aas eraan en werpen maar. Aangezien we eerst met levend aas de stek afzochten, vingen we nogal wat baarssoorten. Heel kleintjes en een paar grotere. We proberen het eens met een snoekaasje. We werpen erg ver weg. Dit wordt ons in spraak ook toegejubeld, maar goed was het zeker niet. Ons aas zinkt op ruim 97 voet naar beneden. We hebben nog 3 voet draad op de molen. We draaien ongeveer 20 voet binnen. Opeens een gierende slip; paniek! We scheuren de hengel omhoog om aan te slaan. Snel werd de slip strakker gezet. Verdraaid, het helpt niet, hij giert nog steeds door de slip. We zetten hem nog strakker. De trekkracht loop enorm op. Op m'n molen zit nog minimaal draad, ik zit al in het gele vlak (rood=alles weg). De hengel buigt enorm door. Mensen, wat een lust voor het oog is dit. En dan... lijn op, en vis weg.
We zeggen wel eens: gezien heb ik 'm niet, maar gevoeld zeker. Op de PC zul je dat voelen niet beleven, maar wat dacht je van de grote teleurstelling? Die was wel degelijk voelbaar. Nog napratende met m'n vismaat werpen we nu in op 70 voet en wachten totdat het aas bijna de bodem raakt. En dan... we hadden het niet verwacht, een run. En wat voor eentje. Weer een gierende slip, maar niet lang, want we gooiden hem sneller dicht nadat we een ferme haakzetting uitgevoerd hadden. De hengel luistert exact naar je bewegingen. De top buigt enorm door. Was ik blij dat we de zwaarste elementen uitgezocht hadden, zeg. Het geluid van de slip doet je haren ten berge rijzen. Elke karpervisser kent dit "zzzzzzzzz" geluid en ook wij horen door de speakers de perfecte simulatie hiervan. De vis scheurde naar links en naar rechts. Opeens was het stil. Op de dieptemeter zagen we het aas omhoog komen. Molen inhalen. Opeens weer een run. De slip liep trager en trager. We zetten hem op het uiterste. Zo af en toe klonk er nog een klikje. "Kijk daar es" schreeuwde m'n maat naast me. Ik schrok me rot en liet bijna de hengel (muis) uit m'n handen vallen. Ik keek naar zijn wijzende vinger en zag een donker silhouet door het water racen, vlakbij de boot. Tjonge, dat moest een kanjer zijn zeg. We haalden hem langzaam binnen. De draad was bijna geheel weer terug op de molen en dan... ja hoor, hebbes. Onze man aan boord bukte zich om de vis uit het water te lichten. We horen duidelijk water plensen bij het binnenhalen. Het mannetje draaide zich om en glimlachte zichtbaar tevreden naar ons. We kregen in duidelijke spraak te horen dat deze vis in aanmerking kwam voor een Derby, ofwel een viswedstrijd. We haalden de derde plaats onder de snoeken en ik moet zeggen dat we er best wel trots op waren.

BEELD EN GELUID

De geluiden bij of tijdens het vissen zijn gewoonweg echt. Op de achtergrond hoor je af en toe een hond blaffen, een lastige zoemende vlieg, krekels en diverse vogels. De graphics zijn perfect en geheel aangepast aan de weersituatie. Harde wind is duidelijk hoorbaar. De regen zie je en hoor je, als stond je er midden in. Men heeft zelfs rekening gehouden met de stand en de kracht van de zon. In het vroege voorjaar blijft het water nogal donker en in de zomer zie je dat het water wat lichter wordt. Ook zie je dan bij vangst de vis onder water als silhouet voorbij schieten. Deze voorbij schietende zwarte silhouetten kun je af en toe ook zien als je met drijvend aas vist. Vergeet dan alles om je heen maar, want je krijgt gegarandeerd de run van je leven.

Er mag nog wel even verteld worden dat dit vissen in 3 levels, of combinaties daarvan uit te voeren is. Wij hebben deze giga snoek b.v. gevangen met de instelling: very lucky/ professional.

KONKLUSIE

Een bijzonder geslaagde simulator die tot in de puntjes de werkelijkheid benadert. Men heeft echt op alles gelet. Geluiden en beelden zijn prima. De instellingen, die betrekking hebben op de omgeving zoals het weer, water, aas, hengels en aassoorten zijn gebruikersvriendelijk. Ook de extra menu-'s kunnen eigenlijk voor niemand een probleem zijn.
Ik moet hier wel een paar vette 10en voor geven. Let wel dat deze simulator echt alleen maar geschikt is voor de visliefhebbers onder ons en deze heeft zo zijn voordelen. Geen stinkende handen, geen gillende vrouwen bij het openen van je madendoos uit de koelkast en altijd droog weer. Deze simulator mag ik van harte aanbevelen. Great game!
Wat betreft de Derby optie, wil ik als er belangstelling voor is gaarne wat info geven. Let wel dat iedereen die zich laat registreren automatisch hierover bericht krijgt. Voor de afwachtenden onder ons is het misschien aardig om hierover nog iets te lezen.

Henk Riemersma,
met dank aan Willem Wandemaker, Dirk Buyl, José en Alfred.

BEELD:	10
GELUID:	10
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 5.1

Softwarehuis: Microsoft.
Min. 80386SX, min. 4Mb., DOS 5.0+, SVGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1-2.
Windows compatible geluidskaarten.
Richtprijs: FL. 89,=

Ook verkrijgbaar op diskette voor FL. 75,=

Voor de flightfans onder ons is het spijtig dat er geen groot verslag van deze flightsimulator te maken is. De reden daarvoor is, dat er niets spectaculairs bijgekomen is. We vliegen nog steeds met dezelfde toestellen. Wel is de geluidssituatie ietsje aangepast. Er schenen bij MFS5.0 nogal wat motorgeluiden weg te vallen, die dan soms weer iets van zich lieten horen en daarna weer wegbleven. Dit is verbeterd. Ook is de besturing van de vliegtuigen iets veranderd. De landingen zijn makkelijker uit te voeren en de beginner kan wat meer aan de computer overlaten.

Op deze versie vinden we wel enkele nieuwe airports. In totaal zijn er nu ruim 250. Deze nieuwe luchthavens zijn niet echt spectaculair te noemen, daar er weinig te vinden is. Geen opvallende gebouwen, alleen een paar banen met af en toe misschien een towertje. Aan de achtergronden is ook wat verbetering toegevoegd; er zijn meer details te vinden dankzij de nieuwe 'rendering' methode.

Is het nu de bedoeling om warm te lopen voor die extra banen of de iets verbeterde graphics? Meer waarschijnlijk is, dat deze versie bedoeld is voor diegenen die de grote stap nog niet gemaakt hadden en nu in één keer een heel compleet (en iets gebruiksvriendelijker) pakket in handen krijgen.

MFS5.1 is uiteraard nog steeds uitstekend, maar wij zijn meer geïnteresseerd in een echte opvolger.

Henk Riemersma,
met dank aan de heer Zijlstra (professional flightsim vlieger).



STAR TREK THE NEXT GENERATION "A Final Unity"

Softwarehuis: Spectrum Holobyte.
Min. 80486DX/33Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, SVGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Gravis Ultrasound, Ensoniq SoundScape.
Richtprijs: FL. 99,=

Aanbevolen: 80486DX/66Mhz., Localbus video.
Er is keuze uit 2 resoluties (320x200 en 640x480), uit 256, 32000 of 65000 kleuren en 2 uit beeldformaten. Voor fullscreen, 640x480 en 65000 kleuren is een Pentium processor nodig, alsmede een zeer snelle videokaart.



Het spel maakt gebruik van de stemmen van de 7 hoofdpersonen uit de T.V.serie doch i.p.v. acteurs zien we op het scherm houterige poppetjes; jammer! Dit science-fiction adventure volgt geheel de lijn van de TV-serie en binnen dit spel zijn de verschillen met de oude serie dan ook net zo duidelijk als op de TV: minder geweld, geen humor, veel diplomatie en serieuze scenario's.

Het spel heeft 3 moeilijkheidsgraden: bij het makkelijkste level word je volop geholpen, bij het moeilijkste level sta je er vrijwel geheel alleen voor. Bij de aktiescènes in de ruimte heb je 2 keuzes: alleen schieten en wat knoppen bedienen of volledige handbediening, waarbij je ook de besturing van het schip voor je rekening moet nemen. Uitstekend gedaan, want zo hoeven de liefhebbers van adventures zich niet druk te maken over tactische manoeuvres. Het adventure onderdeel kan rustig klassiek genoemd worden: veel zoeken, alles aanklikken, veel praten en alles uitproberen. Niet klassiek is de uitvoering want alles is in hi-res, met spraak en wat animaties.









KONKLUSIE

Wat moet ik verder vertellen? Dit is een goed produkt als het gaat om de spelkwaliteit. De bediening is lekker eenvoudig en door de instelmogelijkheden kan iedereen het spelen. De fans zullen het inmiddels allemaal wel aangeschaft hebben. Als je geen fan bent van de serie, haal je een prima spel in huis, maar dan zijn er in dit genre vele concurrenten. Wie meer aktie wil, kan alleen al in dit nummer kiezen uit 2 titels en de pure adventure liefhebbers hebben zelfs nog meer keuze.

Alfred.



BEELD:	7
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



HI-OCTANE

Softwarehuis: Bullfrog.
Min. 80486/50Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, VGA, SVGA, harddisk, double speed CD-ROM drive.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1-8.
Roland MT-32/LAPC-1, Sound Blaster, General Midi.
Richtprijs: FL. 129,=

Aanbevolen 80486/66Mhz. of Pentium.



BEDRIJFSSPIONAGE

Hier moet iets gebeurd zijn. Óf een programmeur is overgelopen, óf er is bedrijfsspionage gepleegd, want HI-OCTANE is voor 99% gelijk aan SLIPSTREAM 5000. Lees nog maar even de recensie op pagina's 18 en 19 (die pagina's waren al naar de lithograaf, dus de verhaaltjes konden niet meer gecombineerd worden) en dan vertel ik de paar verschillen.

VERSCHILLEN

HI-OCTANE werkt met 8 toestellen en heeft geen splitscreen optie voor 2 spelers. HI-OCTANE werkt met 'echte' wapens. HI-OCTANE heeft een soepeler besturing, omdat alleen links en rechts gestuurd kan worden; je mist dus wel het echte vlieggevoel dat SLIPSTREAM heeft, doordat daar ook naar boven en naar beneden gestuurd kan worden. SLIPSTREAM heeft iets beter geluid en veel meer spelopties en is door de uitgebreidere besturing wat lastiger.





HI-OCTANE kan in SVGA weergegeven worden, maar de systeem-eisen hierbij ontbreken en wij konden op een 90Mhz. Pentium geen bevredigend resultaat krijgen; we moesten alle details uitschakelen en dan oogt VGA met alles erop en eraan toch beter.

KONKLUSIE

Echt ALLES is gelijk, dus wat je leest bij SLIPSTREAM over steden, canyons, bonussen, pitstops, e.d. zit ook allemaal in dit spel. De kleine verschillen zijn in het voordeel van SLIPSTREAM 5000. HI-OCTANE is goed, maar mist net de kleine details en aardigheden van SLIPSTREAM en heeft een veel hogere prijs!
Ik vraag me toch af waar ze nu zitten te balen; bij Bullfrog of bij Gremlin.

Alfred.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

MORDOR
The Depths of Dejenol

**Softwarehuis: MakeltSo.
Min. 80386DX/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, Windows 3.1+, SVGA 640x480x256, CD-ROM drive, harddisk.
Aanbevolen: 80486DX/33Mhz., 8Mb., SVGA 800x600x256 kleuren.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
SoundBlaster, Sound Canvas.
Shareware versie gratis via Compuserve.
Geregistreerde versie op CD-ROM $39,95 excl. P&P.**

Dit is een echt dungeon adventure, dat in grote lijnen de spelregels van de bordspellen volgt en er wordt verwacht dat je hier enigszins mee op de hoogte bent. Het spel draait alleen onder Windows, alwaar we ook de documentatie kunnen vinden en diverse vensters met daarin verschillende spelonderdelen.

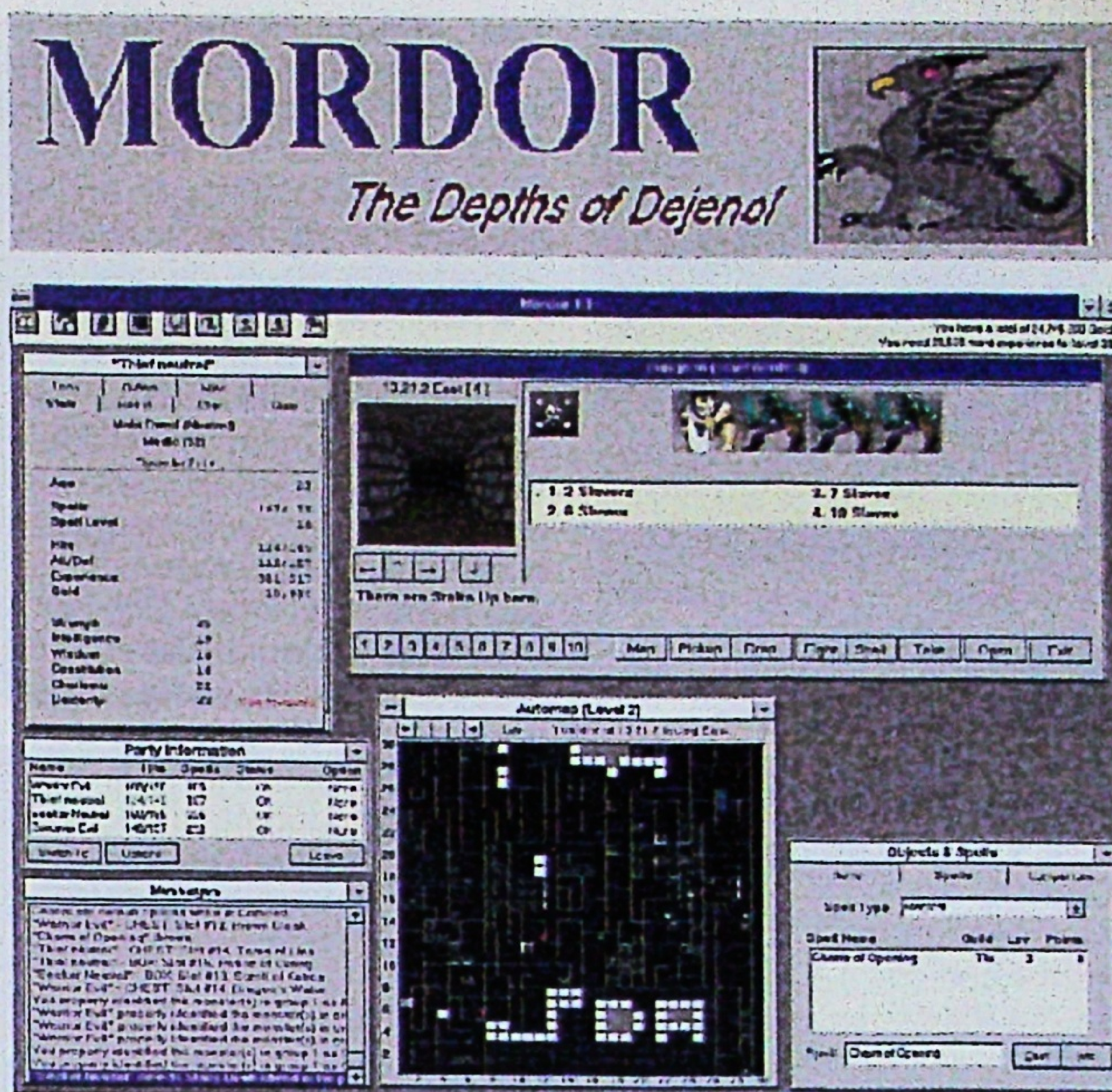
MORDOR is een zeer goed RPG, waar je zeer lang mee bezig bent. Wij hebben ons enkele weken met de shareware-versie beziggehouden en het is ons in die periode met moeite gelukt alle 3 de levels van deze versie in kaart te brengen.
De geregistreerde versie heeft veel meer levels (minstens 13), meer monsters, meer items en wat fraaiere plaatjes, maar dat laatste zal de echte liefhebbers een zorg zijn.
Zij willen de dungeon in, monsters verslaan, goochelen met scrolls, drankjes en spells en het liefst zo snel mogelijk met, op z'n minst, één Warrior en één Wizard ten strijde trekken.
Welnu, dit kan, en... er kan nog veel meer, op een dusdanig uitgekookte manier dat vele softwarehuizen hier een voorbeeld aan kunnen nemen.

Alle ingrediënten zijn aanwezig en -zoals al gezegd- er wordt verwacht dat je wat ervaring hebt, dus we zullen er niet al te diep op ingaan. Je ploeg kan uit 4 figuren bestaan, maar er kunnen er veel meer aangemaakt worden, dus tijdens het spel kun je -en moet je soms- een ander in je ploeg meenemen. Elk van deze 4 figuren kan nog 4 'companions' meenemen (non-playing characters, die je tijdens je tocht ontmoet) zodat een ploeg uit maximaal 16 karakters kan bestaan. Deze companions kun je echter geen opdrachten geven; dit blijft voorbehouden aan de hoofdpersonen.
Diverse rassen, vele eigenschappen, wapens, scrolls, bergen items, magie, verborgen lokaties, valkuilen, drijfzand, teleports, zeer veel monsters en nog veel meer onderdelen maken het spel zeer goed, maar ook zeer lastig. Een opdracht of einddoel wordt niet gegeven, deze mag je zelf bedenken, maar het programma bevat al een 'Hall of Fame' met een achttal opties, waarmee je alvast kunt wedijveren. Voor wie het niet voldoende is om z'n naam overal in deze 'hall' te krijgen, kan zich b.v. ten doel stellen om Guildmaster van het Magiërs Gilde te worden of om alle velden in kaart te brengen. Tijdens het spel krijg je echter wel diverse opdrachten van de "Questmaster" en wat dat betreft kun je je uitleven, want soms zijn deze zeer pittig en zonder het volbrengen van deze opdrachten mag je niet hoger komen in je level of moet je de opdracht afkopen wat je 2 levels lager plaatst op de ladder.

De de makers zijn erin geslaagd je bezig te houden zonder dat het spel gaat vervelen of zonder dat je vast komt te zitten. Regelmatig komt de frustratie om de hoek kijken en net zo regelmatig weten de makers je te verrassen zodat je al snel weer vol overgave met het spel bezig bent.
Het programma heeft een zeer goede automapping, uitstekende besturing met muis, toetsenbord of beiden. Het spel is ronduit lastig en gemaakt voor ervaren RPG-ers.

OP WEG....

Daar gaan we dan! 2 knulletjes Rozenwater en 2 dametjes Ondergoed duiken de dungeon in voor hun eerste avontuur. Hallo, het eerste monstertje... pats, pats, monstertje dood. Volgende monstertje.... plong, pieuw, ook dood. Hoekje om, **GROOT** monster met 8 hulpjes.... takketakketak. Rozenwatertjes wijlen, één dametje gilt om hulp, want ze heeft nog maar 1 hitpoint over en dametje 2 loopt te kreunen, omdat ze gebeten is door een giftige spin. Nog voor je terug bent in de stad om op adem te komen (bij dit spel word je door veel -en lang- slapen volledig hersteld, maar ook snel oud) is de ploeg dood. Geen nood, de makers hebben hier rekening mee gehouden; zolang je nog beginneling bent

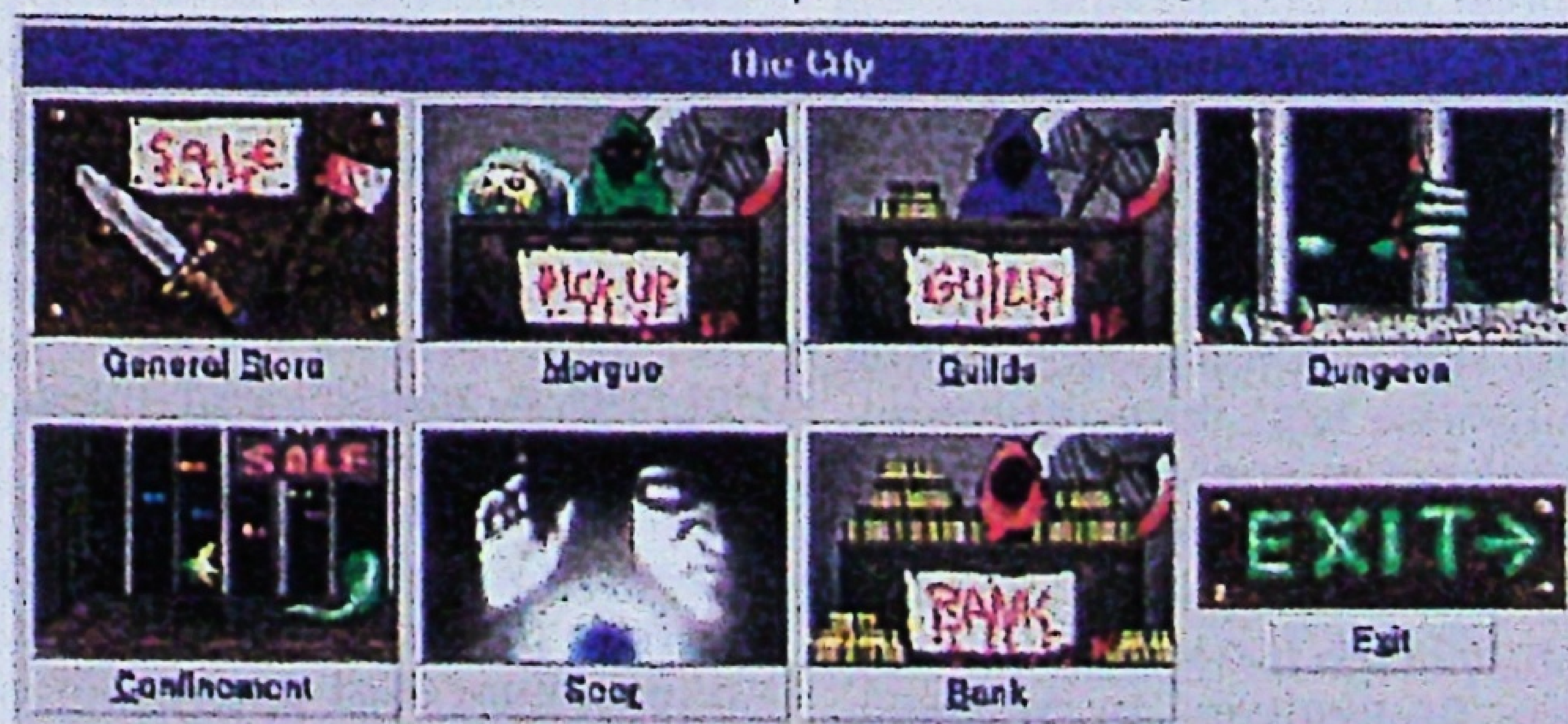


brengen ze je ploeg -gratis-weer tot leven.

Dit moet dus anders! Heel voorzichtig gaan we op pad en na elk monstertje duiken we terug in de stad om ons geld op de bank te zetten en de ploeg te laten bijkomen. Als we het zo doen dan gaat het beter. Al snel gaan de eerste figuren een level omhoog en wordt het wat minder moeilijk. Toch moet je alle figuren ongeveer op level 10 zien te krijgen, wil je een langere tocht kunnen ondernemen. En zo zijn we de eerste paar dagen zoet en blijven de echte liefhebbers over, want wie snel even wat wil neermeppen en na een week het spel 'uitgespeeld' wil hebben, zit bij MORDOR verkeerd.

BEELD en GELUID

Bij dit alles krijgen we leuke geluiden. Bij het installeren wordt ons gevraagd of we Sound Canvas MIDI hebben, en dat was even schrikken, maar gelukkig kunnen we met een Soundblaster -of compatible- geluidskaart hier rustig 'YES' opgeven, want met dergelijke kaarten krijgen we zowel muziek als spraak en geluidseffekten. Op de achtergrond speelt een rustig muziekje, waarvan je het volume in het hoofdmenu kunt regelen, en tijdens het spel hoor je vele kreten, geluiden bij de gevechten en veel 'dungeon sfeergeluiden'.
De beelden zijn eenvoudig, maar heel aardig. Wie full-screen 3-D scrolling zoekt met fraaie animaties kan afhaken, want dat heeft dit spel niet.
De automapping is ronduit goed. De CD-ROM versie wordt geleverd met een screen-saver.



KONKLUSIE

Misschien is het ontbreken van een echt einddoel voor enkelen een minpunt. Dat winnen bijna onmogelijk is zal voor anderen een argument zijn om hier niet aan te beginnen. De rest kan zich maanden leuk bezighouden.
Speel je de sharewareversie, dan moet je er rekening mee houden dat je op een gegeven moment niet alle opdrachten kunt uitvoeren, omdat deze verwijzen naar levels die de sharewareversie niet heeft.
Beeld en geluid zijn voldoende. De documentatie kun je opvragen onder Windows, binnen het programma, of zelf uitprinten.

Aanrader voor de echte D&D fans.

Alfred en Jocelyn.

BEELD:	6
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door MakeltSo.

Wie geen mogelijkheden heeft om zelf in de VS, of via Compuserve, te bestellen kan bij ons dit pakket op CD-ROM bestellen door overmaking van FL. 69,= op Postbanknummer 5036011 t.n.v. J.J.P. Herps te Lelystad. Deze prijs is inklusief verzendkosten.

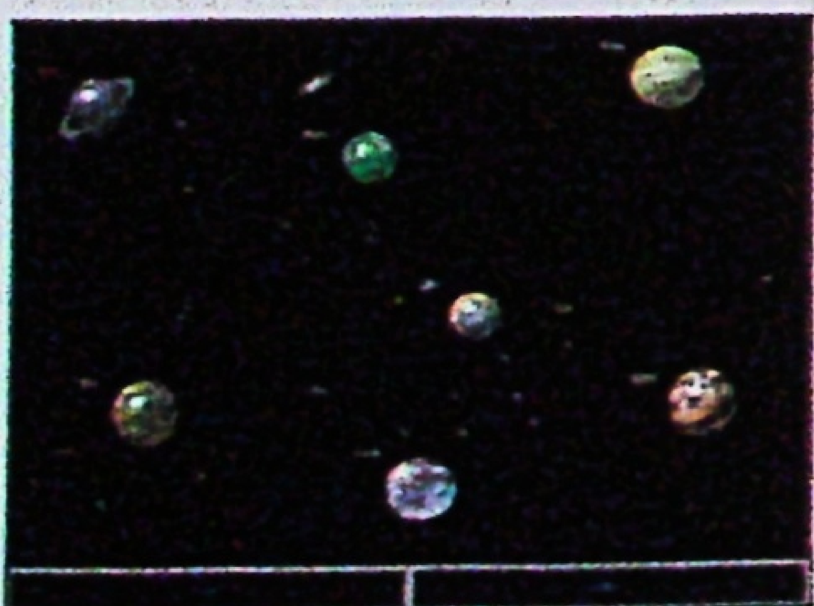


GAZILLIONAIRE

Softwarehuis: LavaMind.
Min. 80386SX/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, Windows 3.1+, VGA, SVGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1-6.
Sound Blaster en compatibles.
Richtprijs: FL. 69,95



Na 2 potjes spelen was het al overduidelijk: dit spel is een variant op MONOPOLY, dus wie van dat spel houdt, zal GAZILLIONAIRE ook meteen leuk vinden.
Het spel kan met meerderen gespeeld worden (alleen om beurten, op dezelfde computer) maar er is een belangrijk verschil met soortgelijke computerspellen: er zijn altijd 6 computerpartijen in dit spel. Speel je alleen, dan zijn er in totaal 7 partijen, speel je met 6 personen, dan komt dat totaal op 12. Speel je met meerderen, dan speel je dus niet alleen tegen elkaar, maar ook nog tegen 6 computer-tegenstanders. Dit is wat vreemd, maar hoogstwaarschijnlijk gedaan om wat rekenwerk te vereenvoudigen en het programma geschikt te houden voor minder snelle processors. Een deel van de willekeurige (at random) gebeurtenissen loopt via een programmaroutine, een ander deel gebeurt naar aanleiding van de vorderingen van één of meer van de 6 computerpartijen en dat laatste scheelt een hoop rekenwerk. Uiteraard zijn deze gebeurtenissen niet meer echt willekeurig, maar door de combinatie van de 2 systemen en het altijd aanwezig zijn van 6 tegenstanders merk je hier echt niets van; ook niet na vele partijen gespeeld te hebben.





HET SPEL

Het spel wordt gespeeld in beurten, waarbij alles draait om transportmaatschappijen, die handel drijven tussen zeven planeten. Winnaar van het spel is diegene die als eerste een kapitaal van 1 miljoen Kubars weet te vergaren.
Het handelen is eenvoudig: je koopt tegen een zo laag mogelijke marktprijs, zoekt een planeet waar dat artikel schaars is, en verkoopt het weer met een hoge winst. Dit is zo ongeveer het spel op 'novice' niveau. Kies je een wat lastiger spel ('beginner') dan moet je werken met banken, rentes, leningen, verzekeringen van schip en lading en andere geldzaken zoals de salarissen van de bemanning. Nog een stap verder komen rampen en andere tegenslagen op de proppen, mag je passagiers vervoeren, kun je transportschepen verbeteren of kun je pakhuizen huren voor tijdelijke opslag. Nog verder op de ladder krijg je een spelvariant, waarbij je ook zelf bezittingen kunt kopen en belastingen kunt heffen bij tegenstanders die gebruik maken van jouw eigendommen. De aanschaf van deze eigendommen gaat per opbod op een beurs; speel je met meerderen dan moet je bij dit onderdeel afspreken dat de anderen niet meekijken als een speler een bod intoetst.
Door de diverse levels en een uitstekend tutorial (lesprogramma) is het spel geschikt voor vrijwel alle leeftijden en is een gedrukte handleiding overbodig. Wel is enige kennis van de Engelse taal meegenomen, want in het spel zitten aardige grappen en vele teksten. Leuk leesvoer -maar slaat natuurlijk nergens op- is b.v. de informatie over de planeten en de hoofdsteden die je kunt krijgen als je iets gevorderd bent.







BEELD EN GELUID

De toch wel wat droge handelssimulator wordt opgevrolijkt door humor en diverse willekeurige gebeurtenissen. Deze humor krijg je op het scherm d.m.v. grappige plaatjes, en over de luidsprekers in de vorm van maffe stemmetjes, zotte opmerkingen, en rare geluidseffekten.
Het spel zelf heeft ook wat geluidseffekten en een enkele animatie, maar daar blijft het bij. Geen grafische hoogstandjes, wel veel tabellen en statistieken. Daar staat tegenover dat de systeemeisen niet hoog zijn. Wel is SVGA mogelijk en dan krijg je 640x480 plaatjes in 256 kleuren, dus alles ziet er dan zeer fraai uit (in VGA krijg je dezelfde resolutie, doch met 16 kleuren).

KONKLUSIE

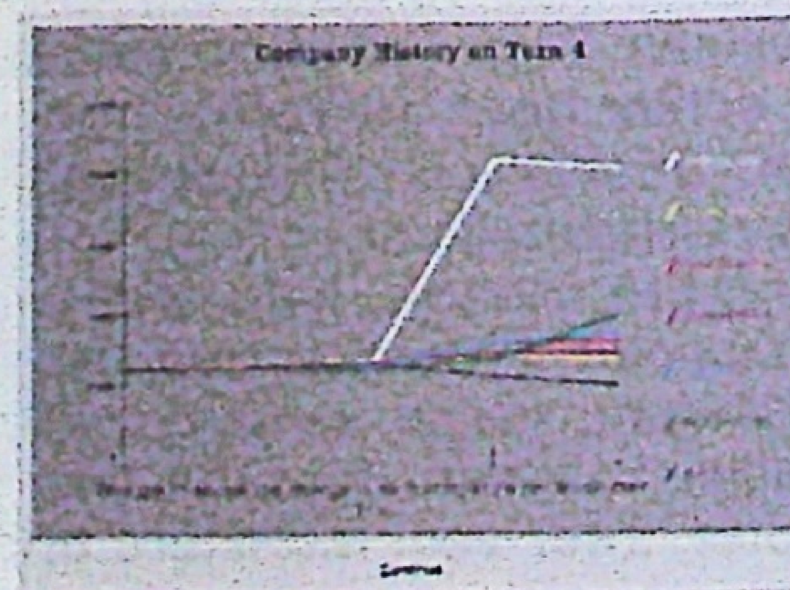
Het spel is grafisch eenvoudig uitgevoerd, maar verder zondermeer erg leuk en zeer goed; zowel om alleen te spelen als met meerderen. De beelden zijn netjes, maar niet oogverblindend, de geluiden zijn leuk. Er is een goede SAVE-optie, een uitstekend tutorial (bijna geniaal, een 10 waard; zo zouden handleidingen vaker gemaakt moeten worden) en er zijn voldoende moeilijkheidsgraden. Aan dit alles hangt een heel redelijk prijskaartje en ik kan eenieder die van MONOPOLY en soortgelijke bord- en computerspellen houdt GAZILLIONAIRE van harte aanbevelen.
Ik heb me kostelijk geamuseerd met de partijtjes die ik voor deze recensie heb gespeeld.



Alfred.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	10
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Homesoft.





OPERATION EUROPE

Softwarehuis: Koei.
Min. 80386, min. 1Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1-2.
AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 98,=

Van het geheugen moet 100Kb. EMS-geheugen zijn.



Om maar direct met de deur in huis te vallen: OPERATION EUROPE (OE) van softwarehuis Koei is geen PANZER GENERAL. Het is misschien flauw om alle nieuwe wargames te gaan vergelijken met het beste wargame dat tot op heden voor de PC is gemaakt, maar aangezien OPERATION EUROPE zich op hetzelfde strijdtoneel afspeelt, ben je toch geneigd om dat wel te doen. Elk softwarehuis dat de Tweede Wereldoorlog als geheel wil behandelen zal toch terdege rekening moeten houden met de mijlpaal, die SSI onlangs met PANZER GENERAL heeft geplaatst.

OE speelt niet zo lekker als PG, ziet er veel minder mooi uit, en is qua scenario's veel beperkter. Is er dan sprake van een slecht spel? Dat ook weer niet. OE heeft meer diepgang en heel wat meer statistieken dan PG. Ook is het als spel voor twee personen interessanter dan PG. En bovendien biedt Koei de primeur van het isometrische historische slagveld, het driedimensionale schuine gezichtsveld zoals we dat van POPULOUS en POWERMONGER kennen.

Koei is een softwarehuis dat er steeds weer in slaagt om tamelijk ingewikkelde wargames in slechts enkele megabytes te proppen. Dit heeft natuurlijk zijn prijs qua graphics, maar knap is het wel. Eerdere wargames van Koei behandelden de Napoleontische oorlogen en de vrijheidsoorlog van de Verenigde Staten. OE is op dezelfde manier getekend als zijn voorgangers. Aardige, scherp gestoken tekeningetjes van troepen, materieel en generaals. Ook het driedimensionale kaartje ziet er met landschap en eenheden heel behoorlijk uit. De overzichts- kaarten zijn het zwakste punt: veel te achtbitterig en eigenlijk gewoon onoverzichtelijk, maar je bent wel gedwongen ze te gebruiken.

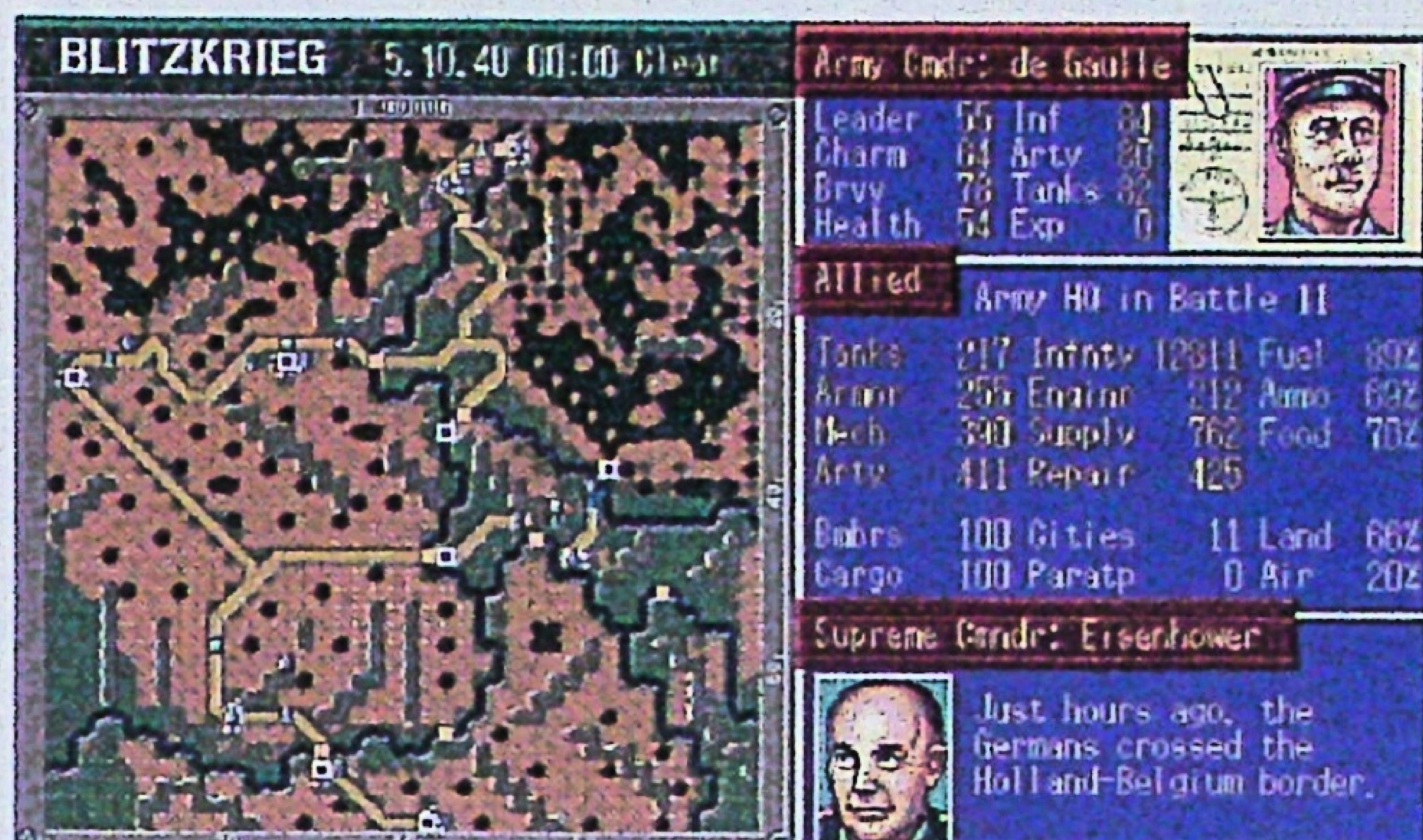
HOOGTEPUNTEN

OE richt zich op zes hoogtepunten in de Tweede Wereldoorlog: de invasie van Frankrijk in 1940, de strijd om Noord-Afrika, de tankslag om Kursk aan het oostfront, D-Day in 1944, het Ardennenoffensief en de slag om Berlijn in 1945.
De scenario's staan los van elkaar, maar je zou natuurlijk vanaf D-day een soort bevrijdingscampagne tot aan de val van Berlijn kunnen spelen. Elk spel begint met het aanstellen van de generaals. Het lijkt verstandig om als Duitse speler bij voorkeur strategische en tactische meesterbreinen zoals Von Rundstedt, Von Manstein en Rommel in het veld te brengen, maar voor het spel maakt dat niet zoveel uit, omdat hun capaciteiten door een toevalsgenerator worden vastgesteld. Het is wel belangrijk om voor een tankdivisie een generaal aan te stellen die bij toeval een sterk tankleiderschap heeft gekregen, maar dat hoeft dus niet Guderian te zijn.
In eerste instantie speelt het spel zich op het strategische kaartje af. Op het kaartje zwerven de troepen als tankjes, soldaatjes en kanonnen rond. Rechts van het kaartje veel informatie over de troepen en kopjes van generaals. Bovenin een menu voor speciale commando's, zoals luchtaanvallen en reorganisaties. Het kaartje is eigenlijk te klein om troepen behoorlijk te kunnen commanderen. Dat geeft vaak enige ergernis. Troepen kunnen bewegen, aanvallen, verdedigen, bezetten of rusten. Engineers kunnen bruggen opblazen of juist bouwen en mijnenvelden onschadelijk maken. Ook de bevoorrading verdient aandacht: daar zijn speciale bevoorradingsregimenten voor in het leven geroepen. Dat soort troepen laat je bij voorkeur niet voorop lopen in een veldslag.

VERSTERKINGEN

Generaals krijgen niet vanzelf versterkingen. Die moeten regelmatig worden aangevraagd.





De luchtmacht kan bombardementen uitvoeren voordat je de aanval inzet, en parachutisten uitwerpen op willekeurige plaatsen. Ook bevoorrading uitwerpen is mogelijk. Commando's kunnen allerlei sabotage-acties uitvoeren en zelfs een vijandelijke generaal om zeep helpen, maar de kans dat dat lukt is niet erg groot.
Als de orders ingegeven zijn moet de speler tijd laten verstrijken om de zaak aan het rollen te brengen. Vroeg of laat stuit je op de troepen van de vijand en kan een isometrisch veldslagje worden uitgevochten. De troepen kunnen nu aanvallen, verdedigen, bewegen en zich terugtrekken. Dit is eigenlijk het aardigste gedeelte van het spel, maar de aardigheid wordt wat bedorven omdat je maar tien beurten de tijd hebt voor je acties. Staat de vijand er dan nog, dan eindigt de strijd onbeslist. Je moet dan op de strategische kaart opnieuw aanvallen. Met herhaalde aanvallen kan de vijand natuurlijk wel worden uitgeput en in een volgende slag definitief worden uitgeroeid.

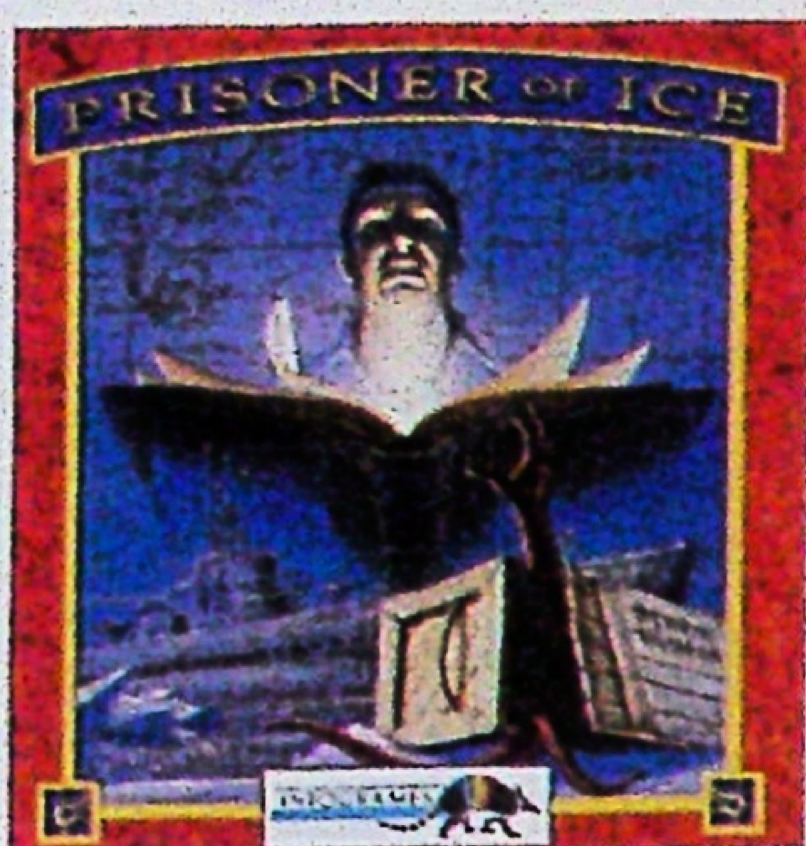
KONKLUSIE

Het uitspelen van een scenario kost met al deze mini-veldslagen behoorlijk wat tijd. Het doet wel wat denken aan D-DAY en THE BLUE AND THE GREY van Impressions, waar je ook vele uren bezig bent om terreinwinst te boeken vanwege al die ingezoomde schermutselingen. Met dat verschil dat je in OE eigenlijk nog veel meer aan je hoofd hebt. Misschien wel te veel, maar gebrek aan diepgang kan je de programmeurs van Koei in ieder geval niet verwijten.
OE is waarschijnlijk wel het beste wat Koei uitgebracht heeft tot op heden, maar een verslavend wargame is het niet. Daarvoor is de bediening toch te omslachtig en is het grafisch niet genoeg gepolijst. Het geluid is aardig, maar niet meer dan dat. Ronduit eigenaardig is het feit dat het spel zich alleen in een al bestaande directory laat installeren. Die moet je dus van tevoren zelf maken. Het spel staat dan wel op een CD-ROM, maar het had net zo goed ingepakt op een enkele diskette kunnen staan. De CD-ROM wordt na het installeren niet meer gebruikt. De gebruiksaanwijzing is zonder meer goed te noemen.
OPERATION EUROPE is zeker geschikt voor de speler die zich met heel veel aspecten van oorlogvoering wil bezighouden. Wie alleen maar wil knokken kan zich beter bij PANZER GENERAL houden.

Frank Buurman.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



PRISONER OF ICE

Softwarehuis: Infogrames.
Min. 80486/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, MSCDEX 2.21+, VGA, SVGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster/PRO/16/AWE32.
Richtprijs: FL. 139,95

De minimum eisen gelden voor VGA-mode. Voor SVGA afbeeldingen is 8Mb. geheugen nodig. Het spel kan ook onder Windows draaien.



Primeur: geheel NEDERLANDS!

PRISONER OF ICE wordt geleverd in een degelijke hard-kartonnen box. De lay-out mag er wezen en is uitvergroot, op poster-formaat, bijgeleverd. Naast die poster bevinden zich in de doos een dot reclamefolders en de cd in stevig doosje met daarin weer de handleiding.
Het mooist is natuurlijk het programma in SVGA te laten draaien. Onder Windows echter -de makers geven dit ook ruiterlijk toe- loop je de kans tegen problemen op te lopen.
En nu komt het: het gehele product is in het Nederlands vertaald; jazeker, niet alleen de teksten en de handleiding, maar ook de ingesproken stemmen zijn Nederlands!!

H.P.Lovecraft

Het verhaal is gebaseerd op het werk van de s.f. auteur H.P.Lovecraft, net als het verhaal van het eerder verschenen spel van Infogrames: SHADOW OF THE COMET. PRISONER OF ICE is dus het vervolg, maar het is niet noodzakelijk dat je de inhoud van deel 1 weet, omdat in het verloop van het spel ene Parker d.m.v. een flashback je die inhoud zal vertellen.
We schrijven het jaar 1937, aan de vooravond van de Tweede Wereldoorlog. Hoofdpersoon is een zekere Ryan, werkend voor de Britse marine in opdracht van de Amerikaanse geheime dienst. Men is bezig met operatie Polaris, lokatie Zuidpool. Doel: het bergen van een aantal kisten met als inhoud ingevroren schepsels. Vijand: uiteraard Nazi-Duitsland.
De schepsels in de kisten vertegenwoordigen een macht die ooit onze wereld regeerde voor het ontstaan der mensheid. Hun doel: verspreiding en machtsovername op aarde. Jouw taak: een middel te vinden om deze schepsels terug te sturen naar waar ze vandaan komen. Ook zul je moeten voorkomen dat de Duitsers van deze machten gebruik kunnen maken om op hun beurt de wereldheerschappij te veroveren. Tot zover een korte inhoud van het spel, waarbij het mij opvalt dat er aardig wat parallellen lopen met de inhoud van de speelfilm uit de Indiana Jones cyclus: RAIDERS OF THE LOST ARK.







TOPPER

Zonder meer is hier sprake van grote klasse! De muziek is uitstekend en sfeervol, zich aanpassend aan het verhaal (krijgt het verhaal een spannende wending, dan wordt de muziek angstaanjagend en lopen de rillingen over je rug). Bij de grafische weergave is gebruik gemaakt van de zogenaamde 3D-rotoscopie met beeldsynthese, waardoor de figuren en gebeurtenissen levensecht lijken en er geen sprake is van houterig voortbewegen zoals bijv. bij Ecstatica. Het verhaal zit vol met tussenfilmpjes waar je echt van geniet. De bediening is zeer gebruiksvriendelijk: aanwijzen en klikken! Voorwerpen worden verzameld en bijgehouden in een bovenbalk. Wel zul je af en toe het beeldscherm heel nauwgezet moeten afzoeken naar de broodnodige voorwerpen. Het spel beschikt over allerlei opties om het één en ander naar wens in te stellen. Zeer vriendelijk is de zogenaamde Joker-optie. Stel, je komt in een spelsituatie waarbij je elk moment het loodje kan leggen. Het spel slaat dan automatisch de vorderingen op tot aan het gevaar, onder de naam Joker in een apart bestand. Leg je het loodje, even simpel herladen met Joker en opnieuw proberen. Een screensaver is ook van de partij (stel wel even de tijd in via de opties en neem de tijdspanne ietwat ruim): doe je een tijdje niets, dan start het spel opnieuw op met de begindemo of laat scènes uit het geheel zien.
En dan nu: de spraak en vertaling.
Verantwoordelijke hiervoor is Philips en je krijgt al gauw het idee dat zij het vertalen en inspreken ergens in België hebben laten uitvoeren. Hierbij citeer ik Jocelyn en moet ik onmiddellijk beamen dat zij het bij het rechte eind heeft. Zinsconstructies zijn echt Vlaams en Vlaams ingesproken. Persoonlijk heb ik een hoge pet op van onze zuiderburen als het gaat om beheersing van de Nederlandse taal (het ABN is immers ook niet meer dan een dialect maar dan als ABN aangenomen), grammatica en dramatiek maar wat een afknapper is dit. Veel spraak geschiedt zonder enige intonatie of met verkeerde intonatie en dat doet afbreuk aan de sfeer van het spel, gewoon slecht. Let ook eens op zeer slordige taalfouten: ik word met dt, Dietrich wordt zonder t en ga zo maar door. Persoonlijk geef ik de voorkeur aan het oorspronkelijk product, maar moet ik erkennen dat nu eindelijk iedereen eens een grafisch adventure kan spelen.

KONKLUSIE

PRISONER OF ICE is een absolute aanrader voor iedereen (beginners en gevorderden) die van dit genre (grafisch adventure) houdt. De beoordelingscijfers spreken voor zich. De moeilijkheidsgraad is wisselvallig, soms kom je snel een eind verder, soms zul je danig vast komen te zitten. Gauw zul je merken dat je dingen over het hoofd gezien hebt. Het Nederlands is voor de een 'n uitkomst, voor de ander misschien een afknapper. Ook een beetje een afknapper is de prijs, maar als je het er voor over hebt, en vooral als je eindelijk eens een adventure in het Nederlands wilt spelen: kopen!!

Peter Postma.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door MVSP.

(NvdR: de originele versie is o.a. verkrijgbaar bij Computercollectief en kost daar FL. 119,=)

SIMON THE SORCERER 2

The Lion, The Wizard & The Wardrobe



**Softwarehuis: Adventure Soft.
Min. 80386/40Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster en compatibles.
Richtprijs: FL. 99,95**

CD-ROM versies leverbaar voor PC en CD-32, diskette verie leverbaar voor PC, Amiga 500/1200.

HULDE!

In Software Gids nr.23 beschreven Stijn en Martijn het eerste deel van de Simon the Sorcerer reeks en in nr.28 konden we in een update lezen, dat een gedeelte van hun bezwaren aangaande het ontbreken van spraak was verholpen.
Op dit vervolg kan de grootste kniesoor nauwelijks meer kritiek hebben, want het programma sprankelt van muziek, spraak en geluidseffekten, die bovendien nog allemaal los van elkaar in- en uitschakelbaar zijn, als het de speler te veel wordt of als de spraak wordt overstemd. Ook kan gekozen worden tussen gesproken en geschreven tekst.
SIMON THE SORCERER II heeft tevens een geheel eigen interface gekregen, bestaande uit ikonen, die zorgen voor een uiterst gebruiksvriendelijke (muis)bediening. Met de F10 toets kun je alle belangrijke voorwerpen en/of personen in een bepaald scherm laten oplichten, zodat je het gezoek naar minuscule frutseltjes wordt bespaard.
De tweetalige handleiding (Engels/Duits) is beknopt, maar functioneel en heeft het formaat van het plastic CD doosje, dat samen met de registratiekaart, een kaart met technisch advies en informatie over een hintboek in de beschaafde kartonnen doos te vinden is.
En tenslotte: eindelijk een programma zonder BUGS! Het is me één keer gelukt de boel op tilt te krijgen door te snel achter elkaar te klikken, maar verder heb ik probleemloos gespeeld.

SORDID IS TERUG!

Ook in deze aflevering krijgt Simon te maken met zijn tegenstander uit het eerste deel: de slechterik Sordid. Deze wil terugkeren uit de dood en daarvoor heeft hij Simon nodig. Door middel van een magische wandkast, die naar Simons kamer wordt geteleporteerd, komt onze anti-held in een andere dimensie terecht. Om weer naar huis te kunnen moet Simon de brandstof "mucusade" zien te vinden en de zoektocht begint eerst in een stad, waar de grappen en humoristische verwijzingen naar bekende sprookjes en legenden je weer om de oren vliegen. De sprookjes van Goudhaartje en de drie beren, de prinses op de erwt en het verhaal van Koning Arthur met het zwaard in de steen worden totaal uit hun proporties gerukt. En de geest in de lamp van Aladin is op vakantie en maakt gebruik van een antwoordapparaat.
Nadat het je gelukt is alle raadsels in de stad op te lossen, komt Simon nog op een piratenschip, een tropisch eiland en in een donker bos terecht om uiteindelijk in het kasteel van Sordid te belanden voor de ontknoping. Nou ja, ontknoping: de eindscène en de beelden tussen de aftiteling door geven aan, dat er heel hard aan deel 3 wordt gewerkt.





KONKLUSIE

SIMON THE SORCERER II is een zeer geslaagd grafisch adventure, dat voor iedereen speelbaar is. Het verhaal is grappig, de Britse humor af en toe wat flauw, maar over het algemeen valt er genoeg te lachen. De raadsels zijn nergens echt moeilijk. Met logisch denken kom je een heel eind en als je vast zit, kun je gewoon alle ikonen uitproberen op alles wat je bij je hebt of wat er in het scherm te vinden is met soms verbijsterende resultaten.
Het enige bezwaar voor mensen, die al veel van dit soort grafische adventures hebben gespeeld, is dat het zo snel uitgespeeld is. Ik had er drie dagen voor nodig, maar ik heb me er wel kostelijk mee geamuseerd. Kom maar op met deel 3!

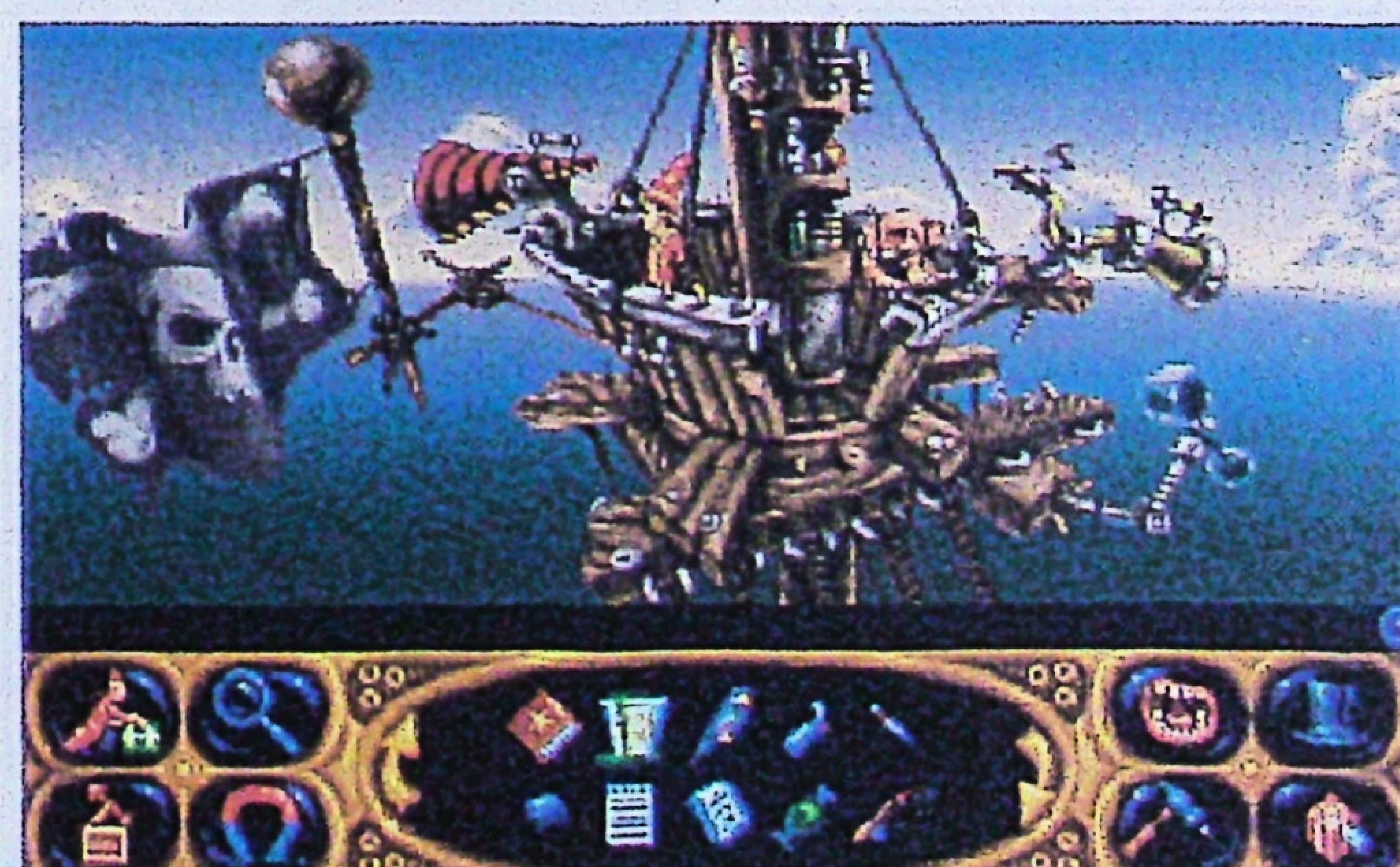
(De CD-ROM versie van SIMON THE SORCERER 1 is momenteel in de "low budget" verkrijgbaar)

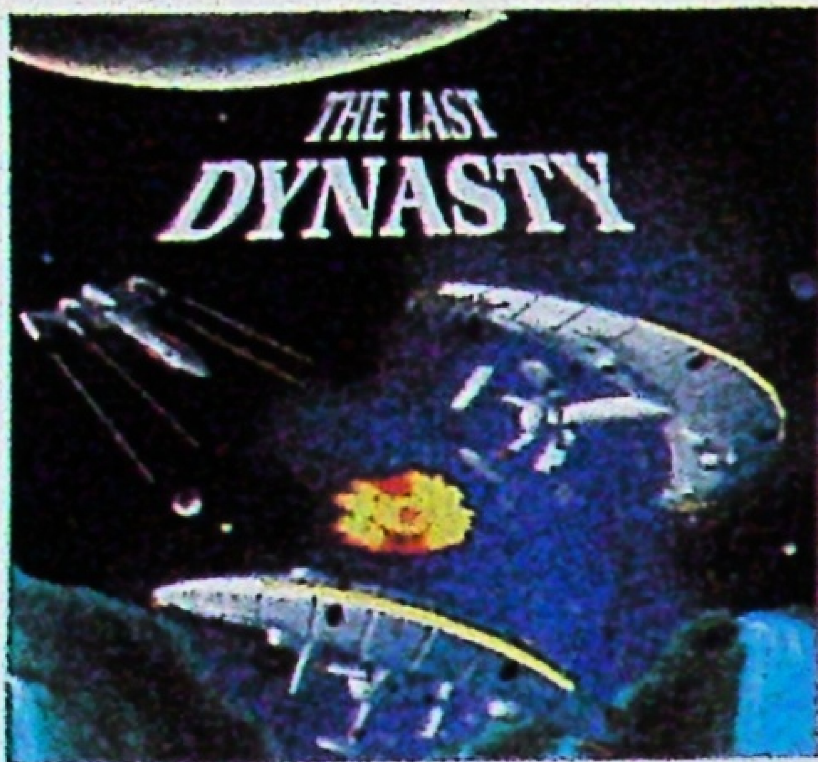
Jocelyn.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

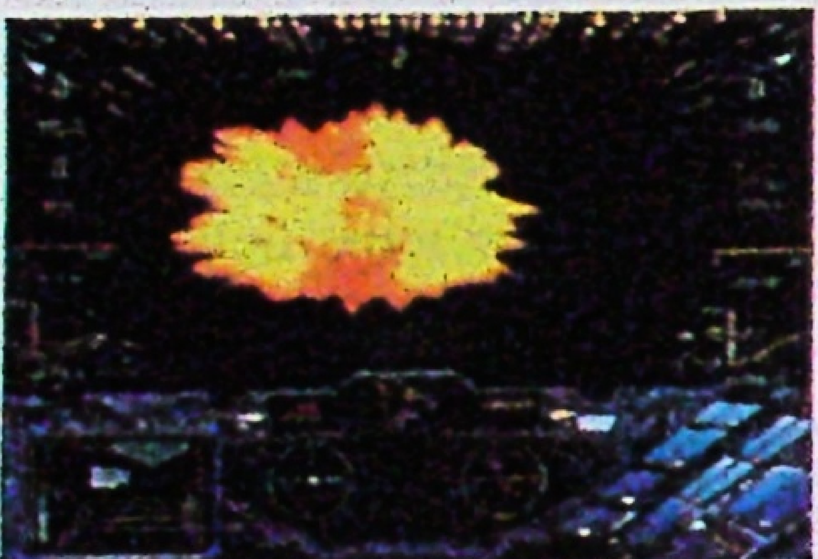






THE LAST DYNASTY

**Softwarehuis: Coktel Vision/ Sierra.
Min. 80486DX/33Mhz., min. 8Mb., Windows 3.1+, Localbus SVGA, harddisk, double speed CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Windows MPC compatible geluidskaarten.
Richtprijs: FL. 99,95**



Op onze 80486DX2/66Mhz. met een zeer snelle IDE accelerator videokaart draaide het programma veel te langzaam, ook met alle details uitgeschakeld. Op een DX2/66Mhz. Localbus machine ging het slechts matig en moesten we eveneens alle details uitschakelen. Goed werken wilde het spel pas op een Pentium met PCI Mach64 accelerator kaart, die eigenlijk bedoeld is voor de pagina-opmaak van dit blad. We geloven dan ook niets van de minimum configuratie die de leverancier eist, en dan hebben we het over de gegevens op de doos (zie boven). Volgens een persbericht van Sierra zou een 486/25Mhz. al voldoende moeten zijn.
Het testprogramma is ronduit slecht. Volgens de gegevens van de testprocedure was onze 'langzaamste' machine prima geschikt en de Localbus machine ongeschikt. Tevens beweerde deze test dat beide 486 machines 25Mb. geheugen in huis zouden hebben, terwijl dit toch echt 8Mb is.
In Compuserve lazen we het bericht dat het programma niet werkt met de Thrustmaster. Bij ons was het werken met een gewone joystick hopeloos.

Het achtergrondverhaal is warrig en ongeloofwaardig. Soms is er zelfs geen touw aan vast te knopen. De beelden zijn rommelig, omdat regelmatig gewisseld wordt tussen verschillende formaten. De films worden weergegeven in 1/8 scherm, of in 1/4 scherm en soms wordt omgeschakeld naar full-screen, zodat de beeldkwaliteit erg wisselend is. De scènes zijn opgenomen met echte acteurs en de conversaties zijn alleen hoorbaar; ze kunnen niet d.m.v. teksten op het scherm weergegeven worden. Goede kennis van de Engelse taal is noodzakelijk en je moet zeer goed luisteren, want sommige stukken tekst zijn iets te zacht en de conversatie -met soms belangrijke informatie- die in de 'tussenfilms' plaatsvindt, krijg je slechts eenmalig.

HET SPEL

Het spel bestaat uit 2 onderdelen: een arcade deel en een adventure deel. Beide onderdelen staan op aparte CD's en gedurende het verloop van het verhaal moet dus van schijfje gewisseld worden; gelukkig niet vaak. Het arcade deel lijkt erg sterk op dat van RENEGADE. Als we ons niet storen aan de wisselende beeldformaten is dit onderdeel zelfs nog beter dan dat van de concurrent. De vechtscènes zijn uitstekend en worden regelmatig afgewisseld met externe views. In fullscreen zien we bij deze views belangrijke aktiescènes zoals een snelle draai, treffers, botsingen met meteoren, etc.
De aktiescènes duren echter lang en *lijken* soms waanzinnig moeilijk. In het begin van het spel moet je het al opnemen tegen een tiental vijanden en het is een hele klus om deze uit de weg te ruimen. Door het onbegrijpelijke verhaal weet je vaak niet wat je moet doen bij de ruimtegevechten. Soms moet je een vijand juist niet raken of een basis of een satelliet niet vernietigen. Doe je iets dergelijks wel, dan merk je dit doordat je constant door 6 tegenstanders op je huid wordt gezeten. Het neerhalen van de vijandelijke toestellen heeft geen zin, want ze worden steeds weer aangevuld. Merk je dit, ga dan niet verder, want het is zinloos. Je hebt iets verkeerds gedaan en moet de scène opnieuw beginnen. Een briefing o.i.d. zit ook niet in het verhaal, dus gewoon maar wat proberen is het beste. Doe je uiteindelijk alles goed, dan blijken die overdreven lastige gevechtsonderdelen best mee te vallen.

Het adventure onderdeel is een echt grafisch adventure en is in 3-D uitgevoerd, wel met vaste scrolling in stappen van 45°. Je moet dingen zoeken, puzzels oplossen, vechten en vallen uitzetten. Het adventuredeel kun je zelf SAVEn; het arcadedeel wordt automatisch geSAVED per episode.
Het adventure en de gevechtsscènes zijn onlosmakelijk met elkaar verbonden. Kom je in een adventuredeel bij een puzzel vast te zitten, dan kun je wel verder, maar is het niet mogelijk om het spel uit te spelen. Je zult, om het spel te voltooien, de overgeslagen puzzels achteraf alsnog moeten oplossen. De gevechten kun je echter niet overslaan en vreemd genoeg is hierbij ook geen moeilijkheidsgraad in te stellen. Ik vond sommige ruimtegevechten behoorlijk lastig, maar ik leef nog, en kan dit artikel schrijven, dus het is te doen.









Bijzonder mooi zijn de scènes tijdens de ruimtegevechten en de 3-D automapping. Deze 3-D overzichtskaarten kunnen tevens worden gebruikt om een gevechtsstrategie op te bouwen. De videofilms zijn redelijk tot zeer goed; afhankelijk van het formaat waarop ze worden weergegeven. De full-screen filmbeelden hadden, wat mij betreft, achterwege kunnen blijven. Deze 'opgeblazen' beelden zijn ronduit lelijk.

De besturing was bij ons alleen goed op de Pentium, en dan alleen met de muis. Met keyboard sturen en schieten is niet mogelijk en een joystick wilde nergens lekker werken. Het spel draait alleen onder Windows, dus ik vrees dat de bijgeleverde joystickdriver de boosdoener is, want bij de calibratie onder Windows was de cursor ook haast niet te bewegen.

KONKLUSIE

THE LAST DYNASTY is een schitterend spel als je voldoende machinepower in huis hebt en als je van spellen als WING COMMANDER of RENEGADE houdt. Het vliegen en schieten is een waar genot, maar lastig. Voor het achtergrondverhaal moet je het spel niet kopen, want dat is ronduit slecht. Het adventuredeel scoort inhoudelijk gemiddeld, maar is akelig mooi. Je komt hier alleen in terecht door je fanatiek vast te bijten in de ruimtegevechten, dus beide speltypes moeten je aanspreken.

Great game, outstanding graphics!

Alfred.

BEELD:	9
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Sierra.



A4 NETWORK$

Softwarehuis: Artdink.
Min. 80386/40Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, SVGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster en compatibles.
Richtprijs: FL. 99,=

Ook uitgebracht op diskette.

A-TRAIN

A4 NETWORK$ is een nieuwe en geavanceerde versie van A-Train (A4 staat voor A-Train 4) en is dus een 'business simulator' zoals RAILROAD TYCOON, SIMCITY en soortgelijke spellen. Het spel wordt geleverd met een handleiding voor de diskette versie, die alleen goed is als het gaat om de beschrijving van de installatie en de te gebruiken ikonen. Op het moment dat we willen weten wat we waar moeten doen wordt verwezen naar scenario's en een 'tutorial' (=lesprogramma) die niet op de CD-ROM geleverd worden en alleen op de diskette versie staan. Hierdoor is deze CD absoluut ongeschikt voor beginners. Je wordt meteen in 't diepe gegooid en alleen de fanatieke speler komt bovendrijven.
Je zult echt alles rond het opbouwen van een zakenimperium zelf moeten uitvogelen, want de handleiding is verder eveneens zeer wazig. Ook beeldscherminformatie ontbreekt. We kunnen wegen, tunnels, bruggen en treinrails aanleggen en hierop bussen en treinen inzetten, maar nergens horen (of zien) we hoe het gaat met de opgezette lijnen. Je weet dus niet of een treindienst overbelast is en vervangen of uitgebreid moet worden en we krijgen ook geen informatie of bepaalde gebieden ontsloten moeten worden. Het enige dat we zien zijn tabellen en statistieken, waaruit blijkt of we winst maken of verlies lijden. Winst





maken is me gelukt, doch dat schijnt niet voldoende te zijn, want ondanks dat werd ik regelmatig -als verliezer- uit het spel gegooid; letterlijk, want je komt dan in DOS terecht.

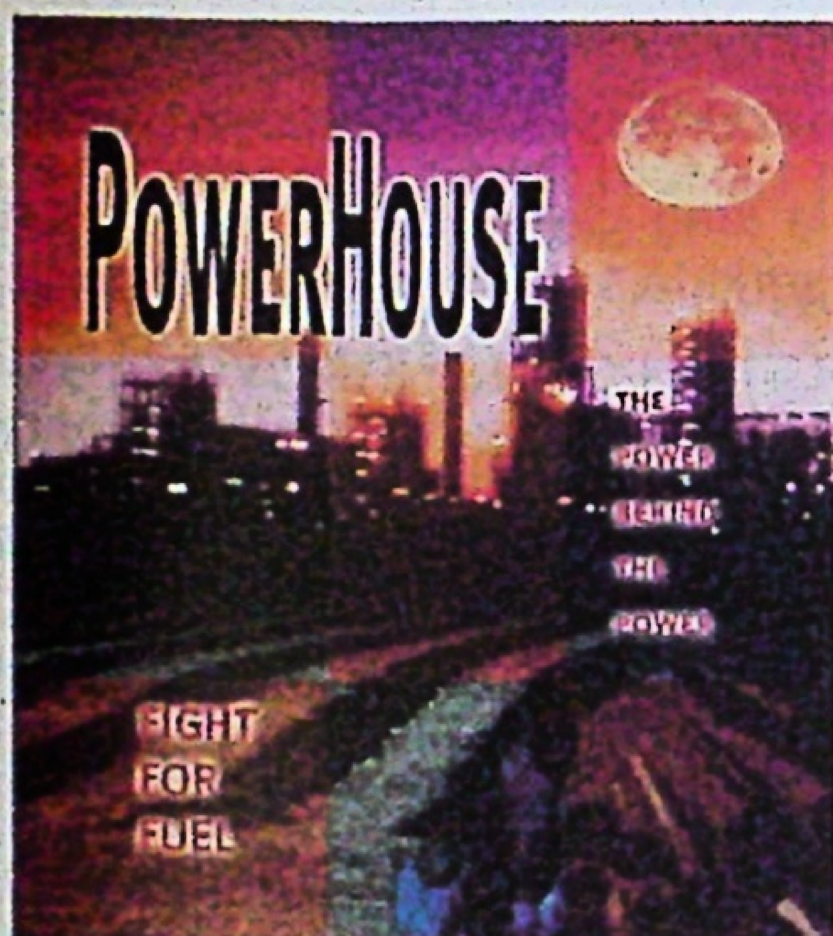
KNUDDE, MAAR WEL FRAAI

Wie dus aan de slag wil zal heel veel moeten zoeken en experimenteren, maar krijgt gelukkig wel topkwaliteit als het gaat om videofilms en fraaie werkschermen.
Na het lezen van het verslag van Frank Buurman over PANZER GENERAL vrees ik dat we ook hier moeten wachten op een 'strategy guide' om behoorlijk te kunnen spelen. Komt deze niet dan is het spel alleen interessant als je het geduld kunt opbrengen om -m.b.v. vele eigen aantekeningen en uitprobeersels- een eigen 'handleiding' samen te stellen.
In de documentatie staan 5 scenario's, waaronder een tutorial. Op de CD staan 10 andere scenario's, zonder tutorial, en de in de documentatie als "eenvoudig" beschreven scenario's ontbreken.
Wie A-TRAIN kent zal het wat minder moeilijk hebben, maar zelfs voor deze gebruiker is het spelen een bijna onmogelijke opgave.
Voor de spelkwaliteit kan ik -voorlopig- niet meer dan een zesje geven.

Alfred.

BEELD:	9
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	1
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



POWERHOUSE

Softwarehuis: Impressions.
Min. 80386/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, Windows 3.1+, SVGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1-4.
Windows compatible geluidskaarten.
Richtprijs: FL. 129,=

Nog een business simulator. Van dit spel is een 'strategy guide' leverbaar, maar gelukkig wordt de CD-ROM vergezeld van een goede handleiding, een tutorial en een 'quick reference guide'; ruim voldoende om vlot aan de slag te kunnen.

Bij dit spel draait alles om het opzetten van een wereldwijd energie-netwerk, waarbij het milieu een belangrijke rol speelt. Het spel speelt zich af op een landkaart (van onze wereld, of van een -at random gegenereerde- fantasiewereld) die verdeeld is in sectoren. 4 partijen strijden, binnen zo'n sector, om de macht en de winnaar is diegene die als eerste aan minstens 75% van de energiebehoefte van een sector kan voldoen, zonder het milieu al te veel te belasten. Dan mag je naar een volgende sector. Je kunt kiezen uit 9 energiebronnen, maar gunstige locaties hiervoor zul je eerst d.m.v. een onderzoeksteam moeten laten vaststellen.
Bij het begin van het spel zijn alle energiecentrales eenvoudig van opzet. Je hebt echter de beschikking over laboratoria en door daar wetenschappers aan het werk te zetten kun je d.m.v. research het winnen van energie efficiënter en milieuvriendelijker laten gebeuren. Bij sommige energiebronnen moet je zorgen voor transport (b.v. kolen en aardgas), bewerking (olie) of opslag (b.v. wind-energie in batterijen). Allemaal niet zo moeilijk, ware het niet dat overal een prijskaartje aanhangt en dat er regelmatig iets mis gaat. Je zult dus met het beschikbare kapitaal voorzichtig moeten investeren.

Het spel kan met maximaal 4 personen gespeeld worden. Speel je met minder dan neemt de computer partijen voor z'n





rekening. Er zijn 4 moeilijkheidsgraden en 6 mogelijke lengtes van het spel. Minimaal duurt een spel 20 jaar. Elke beurt vertegenwoordigt de vorderingen van 1 maand, dus zo'n spel duurt 240 beurten. De maximale speelduur is 100 jaar (1200 beurten). De werkelijke speelduur is afhankelijk van het aantal spelers en hoe snel deze zijn, want de bedenktijd is onbeperkt, of moet onderling afgesproken worden als je met meerderen speelt.
Het spel wordt regelmatig onderbroken door videofilmpjes en als je deze -en andere extra informatie- aan laat staan komt de speelduur van 1 jaar over een met 1 uur. Uiteraard heeft een dergelijk spel vele statistieken en tabellen.

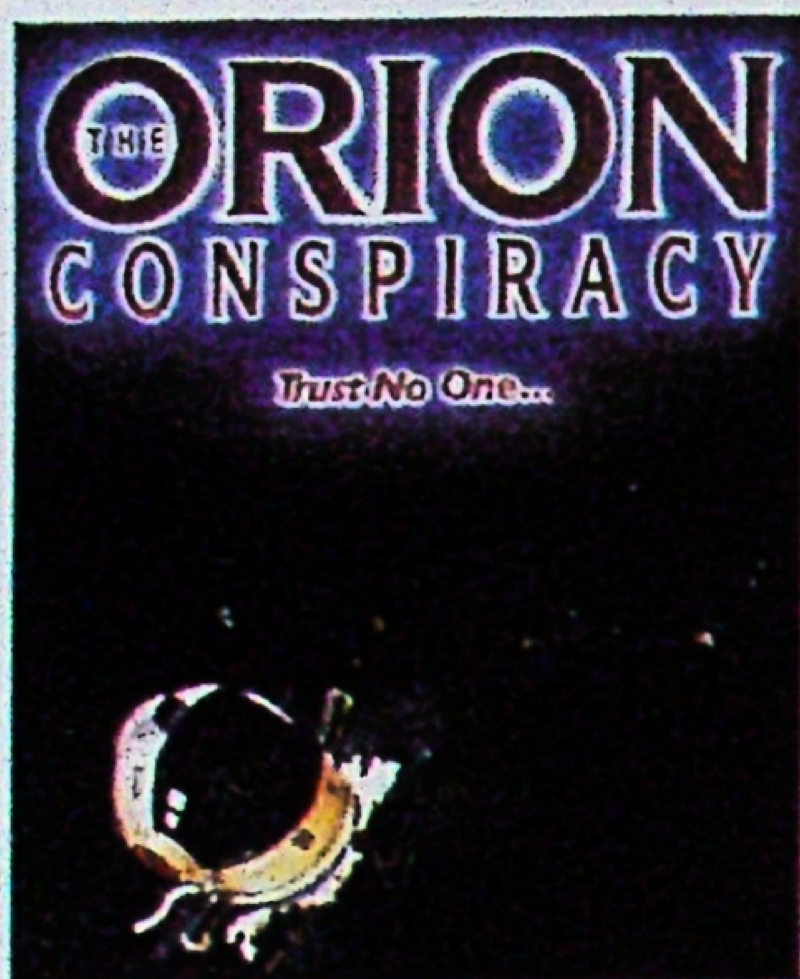
KONKLUSIE

Beeld en geluid zijn prima voor een dergelijk strategisch spel. De spelkwaliteit is goed, maar het is allemaal behoorlijk serieus. Er zijn wat animaties en videofilms, maar het blijft toch echt werken met dit spel. Wie hiervan houdt is lang zoet (20 tot 100 uur per spel), en kan het spel vele malen spelen zonder dat het gaat vervelen. Helaas is er een bug(je), en dit is nu eens geen vastloper of een foutmelding. Ik heb een 20-jarige versie van het spel doorgespeeld en, er was geen einde! Ik verwachtte een totaaloverzicht, wat kreten en tabellen, maar niks... na 22 jaar ben ik gestopt; niet omdat het spel me niet boeide, maar gewoon omdat er meer werk lag. Ik had toch wel graag even een eindkonklusie gehad, zoiets van "Hallo Alfred, leuk geprobeerd, maar...."
Er is een patch in de maak, dus misschien dat daarin iets dergelijks is verwezenlijkt.

Alfred.

BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



THE ORION CONSPIRACY

Softwarehuis: Domark.
Min. 80386/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, SVGA, harddisk, double speed CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Roland MT-32/LAPC-1, AdLib, Sound Blaster, Tandy.
Richtprijs: FL. 98,=

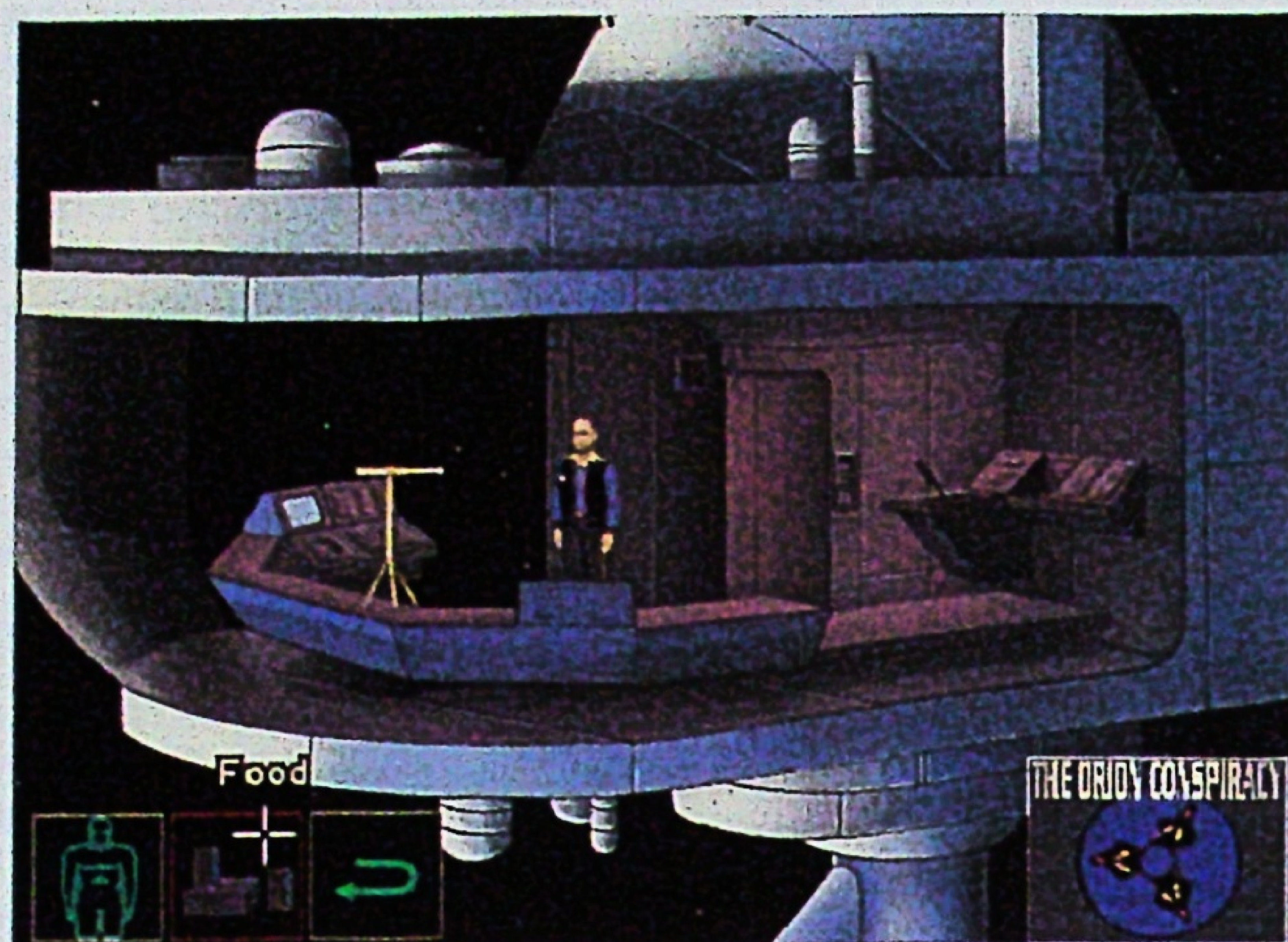
Aanbevolen: 80486 met 8Mb.

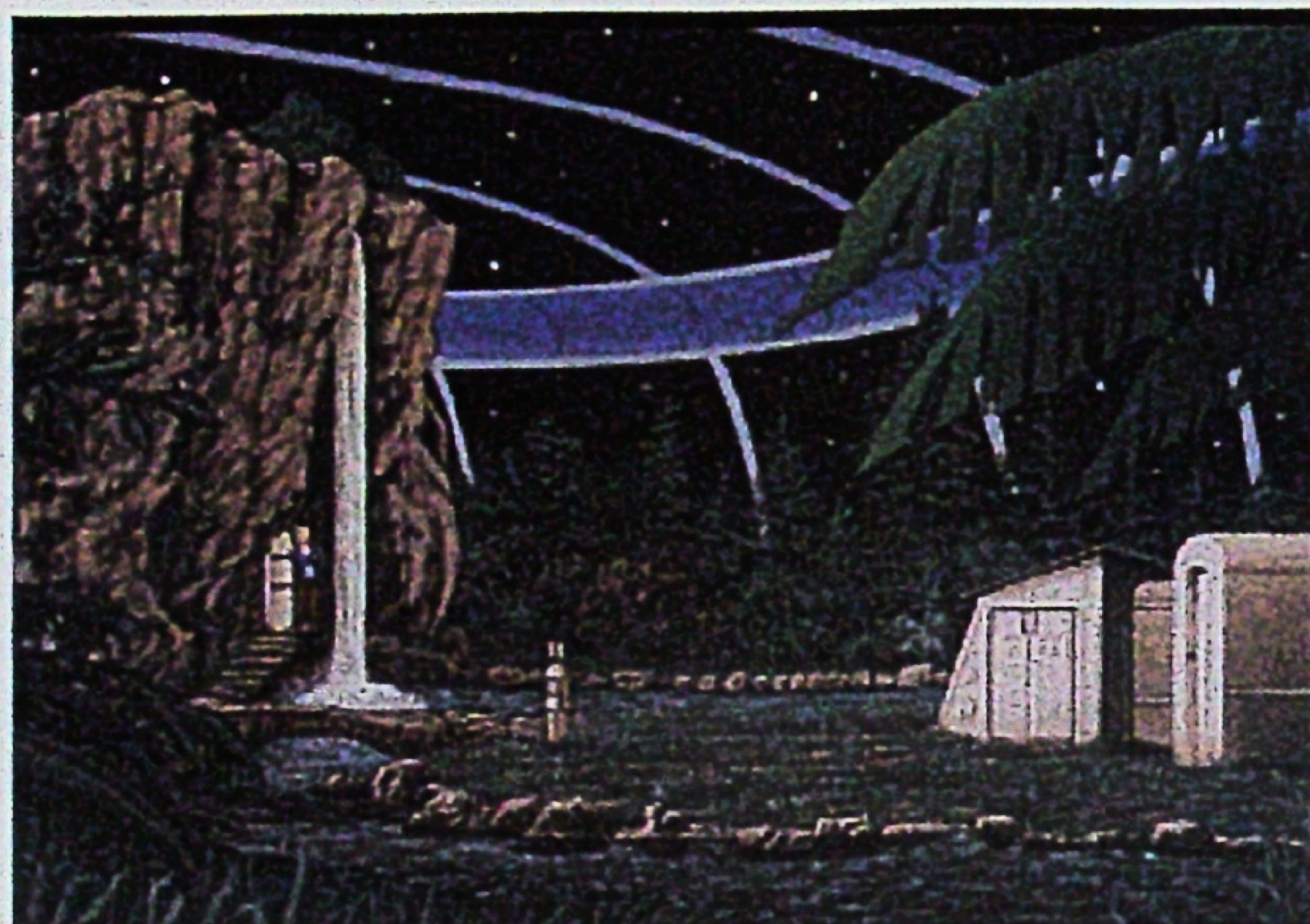


2160: Devlon McCormack is een oudgediende, die al jaren leeft met het beeld in zijn hoofd van zijn collega's, die voor zijn ogen verbrandden. Dit trauma heeft de afgelopen jaren zijn leven ondraaglijk gemaakt. De maatschappij moet hem niet meer wegens arbeidsongeschiktheid en zijn vrouw verwijt het hem dat niemand meer iets met hen te maken wil hebben. Zijn zoon verlaat zodra het kan het ouderlijk huis, waarna Devlons echtgenote zelfmoord pleegt. McCormacks leven is geruïneerd en nu moet hij naar de begrafenis van de enige persoon, om wie hij gaf: zijn zoon Danny.
Dit is het verhaal dat in het bijgevoegd stripverhaal verteld wordt. Devlon gaat naar de plaats des onheils, waar Danny aan zijn tragische eind kwam: een gigantisch rotsblok in de verre ruimte. Danny verdween daar tijdens een onderzoek in een zogenaamd zwart gat (een enorme energiemassa, in een heel klein punt, waar alles dat er in terechtkomt verdwijnt). Op dit rotsblok bevindt zich Cerberus, een enorm complex, waar aan research wordt gedaan naar het plotseling verschijnen van het zwarte gat: het Orion mysterie.

Na het bijwonen van Danny's begrafenis begeef je je naar je kamer. Je kunt namelijk pas de volgende dag terug naar huis met het eerstvolgende ruimteschip. Net na je aankomst in de kamer schuift iemand een briefje onder de deur door: "De dood van je zoon was geen ongeluk!" Hier begint de zoektocht naar het hoe en waarom van Danny-'s dood. In het gebouw bevinden zich circa twintig mensen en dieren, die allemaal een eigen verhaal hebben betreffende het ongeval. Bewakingspersoneel, chemici, artsen en zelfs twee honden (alhoewel die laatste twee bar weinig loslaten). Beetje bij beetje kom je meer te weten over de gebeurtenissen op de dag van Danny's dood. Probleem is alleen, wie te geloven......

Zoals nu onderhand wel duidelijk is, speelt het verhaal zich in een verre toekomst af. Cerberus is in deze toekomst een lab, dat het Orion mysterie probeert op te lossen. Het gebouw is al net zo groot als het mysterie: 5 verdiepingen met elk ongeveer 20 lokaties. Hier ligt meteen het voor mij enige minpunt van het spel: het zich verplaatsen van lokatie A naar lokatie B duurt zo lang. Je loopt je echt het leplazerus. Voordat je vanuit je kamer op de 5e verdieping in de ziekenboeg op de 1e bent, ben je al gauw zo'n 10 minuten onderweg. Voordeeltje hiervan is wel, dat je razendsnel het gehele gebouw tot in de kleinste details van buiten kent. En het draagt bij tot het real-time gevoel, waarin dit grafische adventure zich afspeelt. Je loopt ècht dagenlang te zoeken.
Real-time dus. Het verhaal speelt zich af in twee dagen, waarbij de eerste dag vooral is bedoeld om informatie in te winnen en het schip te verkennen. De tweede dag heet voor mij aktie-dag. Je loopt van de ene gebeurtenis in de andere. Al deze verwikkelingen vragen natuurlijk om een goed opgebouwd verhaal. Nou, daar is dan ook voor gezorgd. Ik ben vanaf het begin geen onlogische wendingen tegengekomen. Alles wat er gebeurt heeft zijn redenen en gevolgen. De combinatie strip/intro is eveneens heel duidelijk. Een stripverhaal kan veel informatie in het kort verstrekken, waarna de intro het overneemt en beiden zo een prima inleiding voor het spel vormen. Na een superplot met veel spanning en geheimzinnigheid, viel het einde echter een beetje tegen. Misschien dat dit snel





wordt goedgemaakt door een opvolger.

BEELD en GELUID

Veel lof dus over het verhaal. De graphics vond ik iets minder. Oh, sommige beelden zijn gerenderd, de meeste achtergronden gedetailleerd geschilderd, maar echt overtuigen kan het geheel niet. De verschillende personages lopen ook allemaal zo stijf als een plank (arm naar voren, rug recht etc.) en tijdens gesprekken gebeurt er weinig meer dan een beetje mond bewegen en een met armen en benen wiebelen. Echt jammer, want met betere graphics zou dit spel veel beter kunnen hebben scoren.
De beste sfeermaker in ORION CONSPIRACY is het geluid. De soundtracks tijdens het spelen kunnen me gestolen worden, maar wat ik echt gaaf vond was dat alle teksten echt gesproken werden, waarbij elke persoon een eigen karakter kreeg door de bijbehorende stem. Zo is de bewaker Ward een robuust persoon, die Devlon constant zit uit te schelden, de pilote Brooks een vrijpostig vrouwtje (let op het eerste gesprek met haar!) en loopt er ook nog een echt moederskindje rond van 30 jaar. Dat mannetje is héél zielig: het is lang geleden, dat ik bij een serieus spel zo gelachen heb.

ORION CONSPIRACY is makkelijk te spelen. Je gaat niet dood en je komt -bij mijn weten- niet vast te zitten. Het is gewoon een kwestie van alles uitproberen en iedereen zoveel mogelijk vragen te stellen. Hoogstens zul je in de problemen komen wanneer je één of meer voorwerpen mist, maar meestal vind je die vanzelf wel. 't Enige waar ik zelf niet uit kwam, is dat je op een gegeven moment een dooie rat in een brouwseltje (karma) moet gooien. Tja, kom daar maar eens op. Verder proberen tot-je-er-bij-neervalt en voordat je het weet, is het spel uit. Enige desillusie vanwege de schamele einddemo, maar met goede hoop op deel 2, want het Orion mysterie is nog niet opgelost. En met je nieuwe vrienden ligt er misschien een vers avontuur te wachten.

Bas.

BEELD:	7
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	9

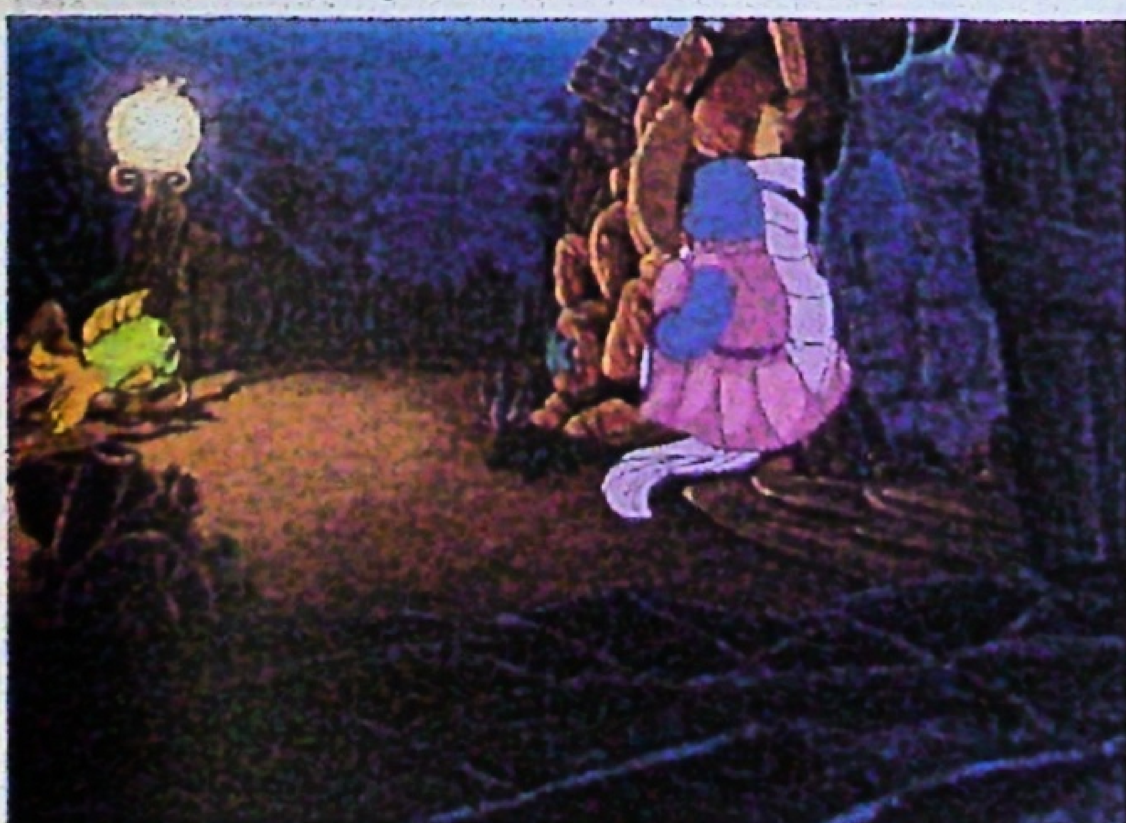
Beschikbaar gesteld door D+S Software.



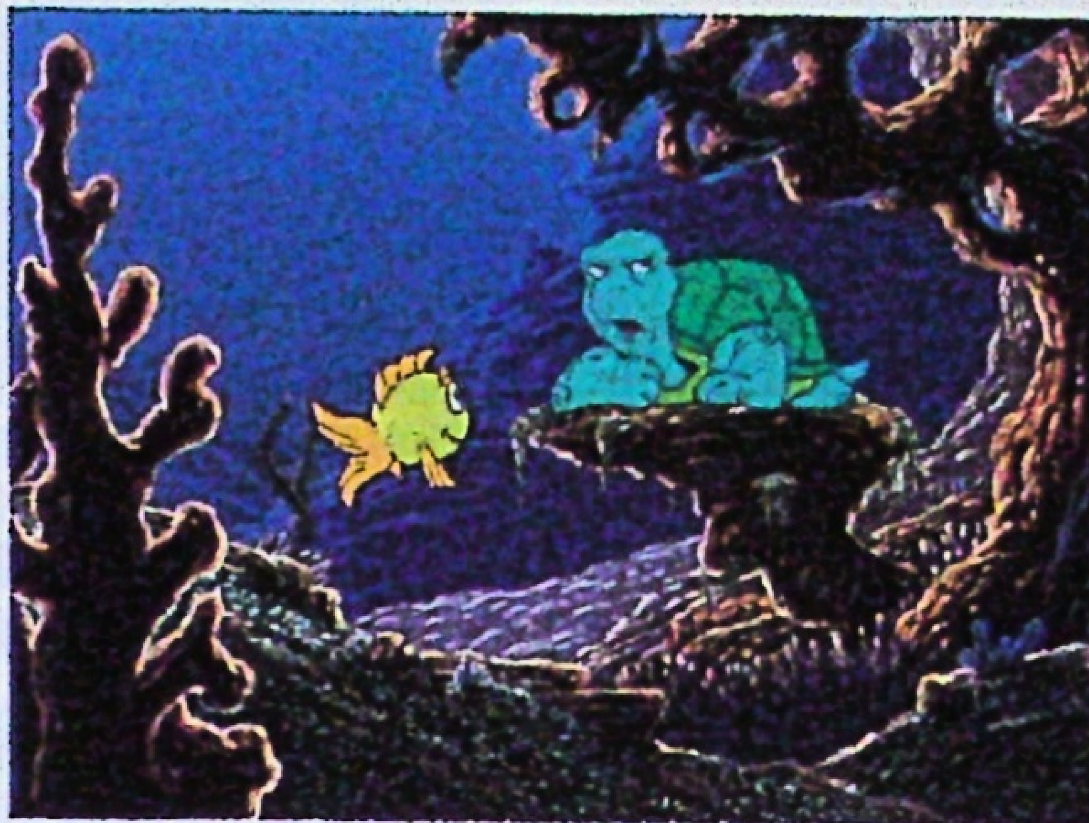
Softwarehuis: Transposia/Humongous Ent.
Min. 80386/33, min. 8Mb., SVGA (640x480 256 kleuren.), Windows 3.1 of hoger, Windows compatible geluidskaart, muis, dubbele snelheid CD-ROM drive.
Aantal spelers: 1.
Richtprijs: FL. 129,=

NEDERLANDSTALIG VOOR KINDEREN!

In Software Gids nr.31 beschreef Peter Postma enige educatieve softwaretitels voor kinderen om tot de konklusie te komen, dat deze voor de zeer jonge Nederlandstaligen ongeschikt zijn vanwege de Engelse taal. Citaat: "Nederlandstalige software is dun gezaaid en wat er op de markt is, is vaak aan de zwakke kant en haalt bij lange na niet het niveau van de Engelstalige software (in de ons omringende landen is men met de ontwikkelingen al veel verder). Waarom wordt hier zo weinig vertaald?"
Behandeld werden o.a. het grafisch adventure PUTT-PUTT GOES TO THE MOON en de kinder-encyclopedie THE FARM van Humongous Entertainment met beiden een zeer goede beoordeling. Maar ja, dat Engels!
Inmiddels kunnen de kleintjes nu wel met de kindersoftware van Humongous aan de slag, maar niet dankzij een Nederlands bedrijf. TRANSPOSIA is een in het Belgische Gent gevestigd softwarehuis, dat de rechten van de Humongous titels heeft verworven en nu met volledig Nederlandstalige uitvoeringen (ook Nederlands nagesynchroniseerd!) op de markt komt.
Buiten het onlangs verschenen FREDDI FISH staan volgens de bijgesloten catalogus voor het 3e en 4e kwartaal van 1995 op het programma: de kinder- encyclopedieën DE BOERDERIJ ("The Farm") en DE LUCHTHAVEN ("The Airport") en PUTT-PUTT redt de Zoo, een grafisch adventure met het autootje in de hoofdrol.



FREDDI FISH en het verhaal van De Verdwenen Zeewierzaadjes



MAAR DAN OOK NEDERLANDSTALIG!

De doos is duidelijk herkenbaar in de winkel, want er staat (buiten de merknamen Humongous Ent. en Electronic Arts) geen woord Engels op het omslag. Ook de bijgeleverde documentatie is in het Nederlands. De catalogus heet voluit: Transposia Kinderclub Multimedia Catalogus en ieder kind in België of Nederland, dat (gratis) lid wordt d.m.v. het insturen van de registratiekaart krijgt een Freddi Fish kleurboek. Van merchandising is men daar in Gent ook niet vies, want tegen betaling zijn o.a. een Freddi Fish ballon, T-shirt en mobile te bestellen. Het flapje van de CD-doos is tevens de handleiding en geeft zeer duidelijke instructies omtrent het installeren en bedienen van het spel. Zelfs het installatie-menu onder Windows is geheel in het Nederlands!

DE ZOEKTOCHT VAN EEN VISJE

Buiten de Nederlandstalige uitvoering vinden we op de CD-ROM eveneens de Engelstalige versie "Freddi Fish and the case of The Missing Kelp Seeds" plus een aantal demo's van de te verwachten software. Deze demo's zijn wel Engelstalig.

FREDDI FISH en het verhaal van De Verdwenen Zeewierzaadjes is een prachtig geanimeerde tekenfilm, waarin de held samen met haar vriendje Loebas de schatkist van Oma Octavia moet opsporen, die door twee haaien is gestolen. Gelukkig is één van de haaien niet zo snugger en deze heeft overal flessen met briefjes neergelegd om de plaats, waar hij de kist verstopt heeft, te kunnen onthouden. Zo wordt de speler geholpen met tips om verder te komen in het spel. De bediening van het programma is hetzelfde als bij grafische adventures voor volwassenen: voorwerpen aanklikken met de muis en wat bruikbaar is, wordt opgeslagen in een luchtbel (inventaris). Als een voorwerp gebruikt kan worden, kan dit uit de luchtbel gehaald worden. Dit deel van het spel is bedoeld om kinderen te helpen probleem-oplossende vaardigheden te ontwikkelen en het kritisch denken in moeilijke situaties te bevorderen.
Gewoon voor de lol zijn in alle velden grappige figuurtjes en voorwerpen verstopt, die geactiveerd worden als de cursor zich vult en waar je leuk mee kunt spelen. Verder is er nog een soort schietspelletje, waar natuurlijk niet met munitie geschoten wordt, maar met visvoer. Er zijn 3 emmertjes met voer en er komen hongerige zeebewoners op Freddi af. Als je een portie voer in de bek van zo'n belager mikt, verdwijnt deze al smakkend van het scherm. Mis je echter, dan pikt hij een emmertje weg. Als alle 3 de emmers weg zijn, heb je verloren.
Dan is er nog het echt educatieve onderdeel: "Rekenen met Meester Zeester", waarin in 5 moeilijkheidsgraden optel- en aftreksommen worden gegeven en in het theater kunnen de kleintjes genieten van een show door de artiesten zelf aan te klikken op het aankondigingsbord.

KONKLUSIE

Dit is topklasse! Leuk spel, waar je als volwassene echt niet voor straf bij hoeft te zitten. De teksten zijn uitstekend ingesproken en -gezongen, want er komen ook nog een paar liedjes in het spel voor. De kwaliteit van de tekenfilm kan wedijveren met het werk van bijvoorbeeld Disney en Warner Bros. Ook de geluidskwaliteit van muziek en spraak is puntgaaf. Het installeren en spelen onder Windows leverde hier geen enkel probleem op.

Jocelyn.

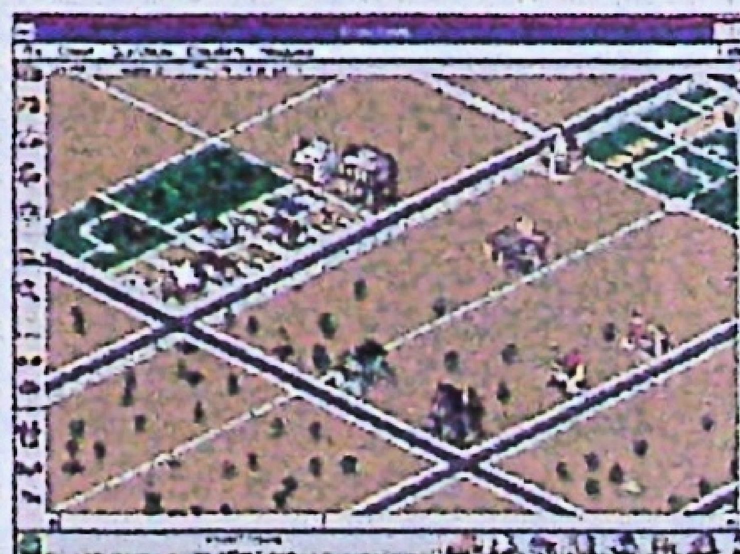
BEELD:	10
GELUID:	10
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	10
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

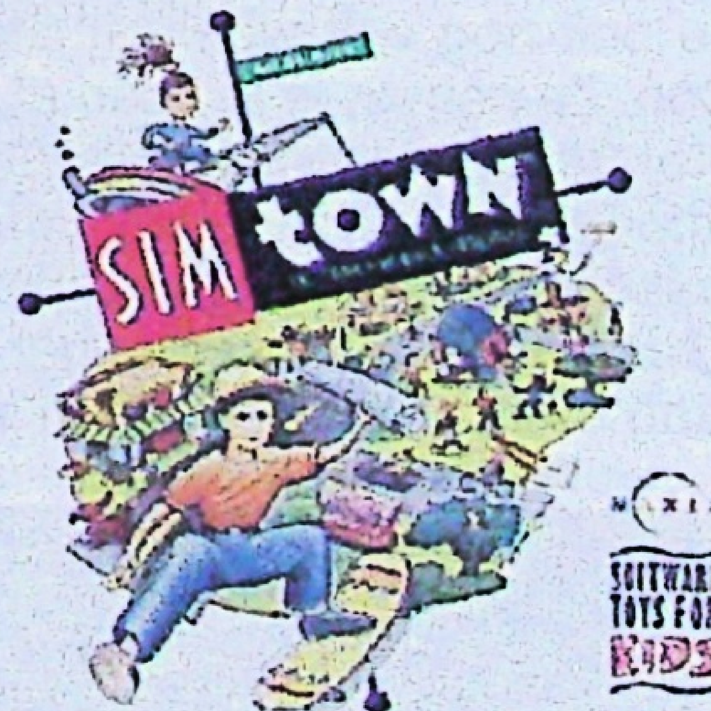
SIM TOWN

Softwarehuis: Maxis.
Min. 80386DX/33Mhz., min. 8Mb., Windows 3.1+, SVGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
Windows compatible geluidskaart.
Richtprijs: FL. 119,=
Ook uitgebracht voor Macintosh op CD-ROM.

SIM TOWN is een eenvoudige versie van SIM CITY voor kinderen van 8 t/m 12 jaar. Alles is geheel in het Engels, maar met wat hulp kunnen de Nederlandse kids er best mee overweg, want in het spel zelf komen niet al te veel teksten voor.



Het is allemaal wat leuker en eenvoudiger dan bij SIM CITY, doordat het financiële en zakelijke deel tot een zeer eenvoudig minimum is teruggebracht. Het spel zit vol fantasiegebouwen, die de kinderen erg zullen aanspreken. Ook bij dit spel kunnen we rampen laten plaatsvinden. Er zijn 2 moeilijkheidsgraden.
Leuk!



BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

SPACE QUEST 6: Roger Wilco in The Spinal Frontier.

**Softwarehuis: Sierra.
Min. 80486/25Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, Windows 3.1+, SVGA, harddisk, double speed CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, General Midi.
Richtprijs: FL. 99,=**



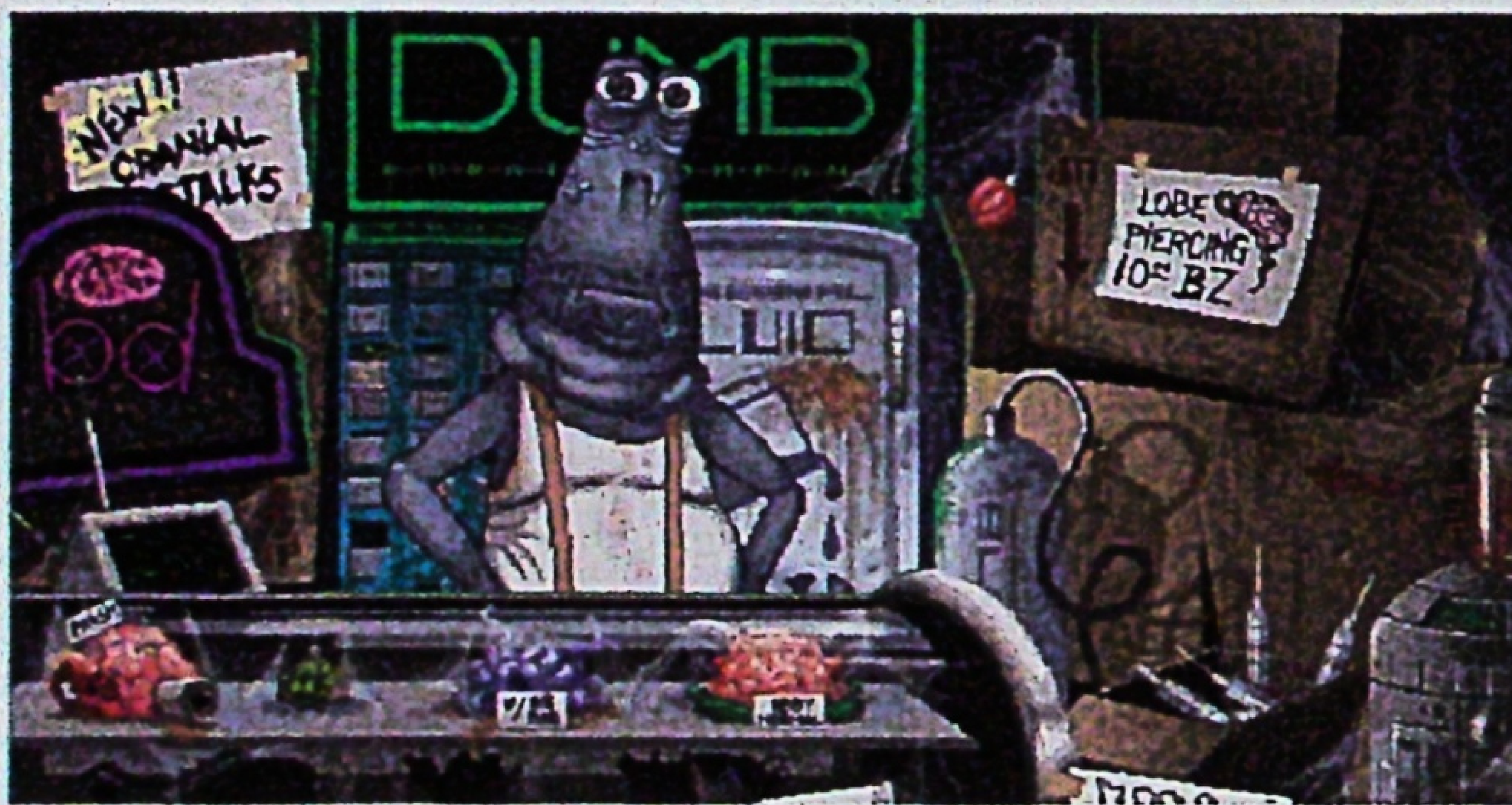
SQ6 draait ook onder Windows 3.1 of hoger, maar dit is af te raden. Een double-speed CD-ROM-drive is onder DOS niet nodig; onder Windows wel, omdat deze laatste versie veel minder van de spelbestanden op de harde schijf zet. QEMM kan beter niet worden gebruikt. Een kleine SMARTDRV-cache van 128Kb. laden is (onder DOS) wel mogelijk, ook als je 'maar' 8Mb. hebt. Gebruikers van sommige geluidskaarten (o.a. SB-PRO) die een videokaart hebben met een Cirrus Logic-chipset, moeten er rekening mee houden dat deze elkaar kunnen storen. Het laden van het programma UNIVESA verhelpt in vrijwel alle gevallen mogelijke problemen.

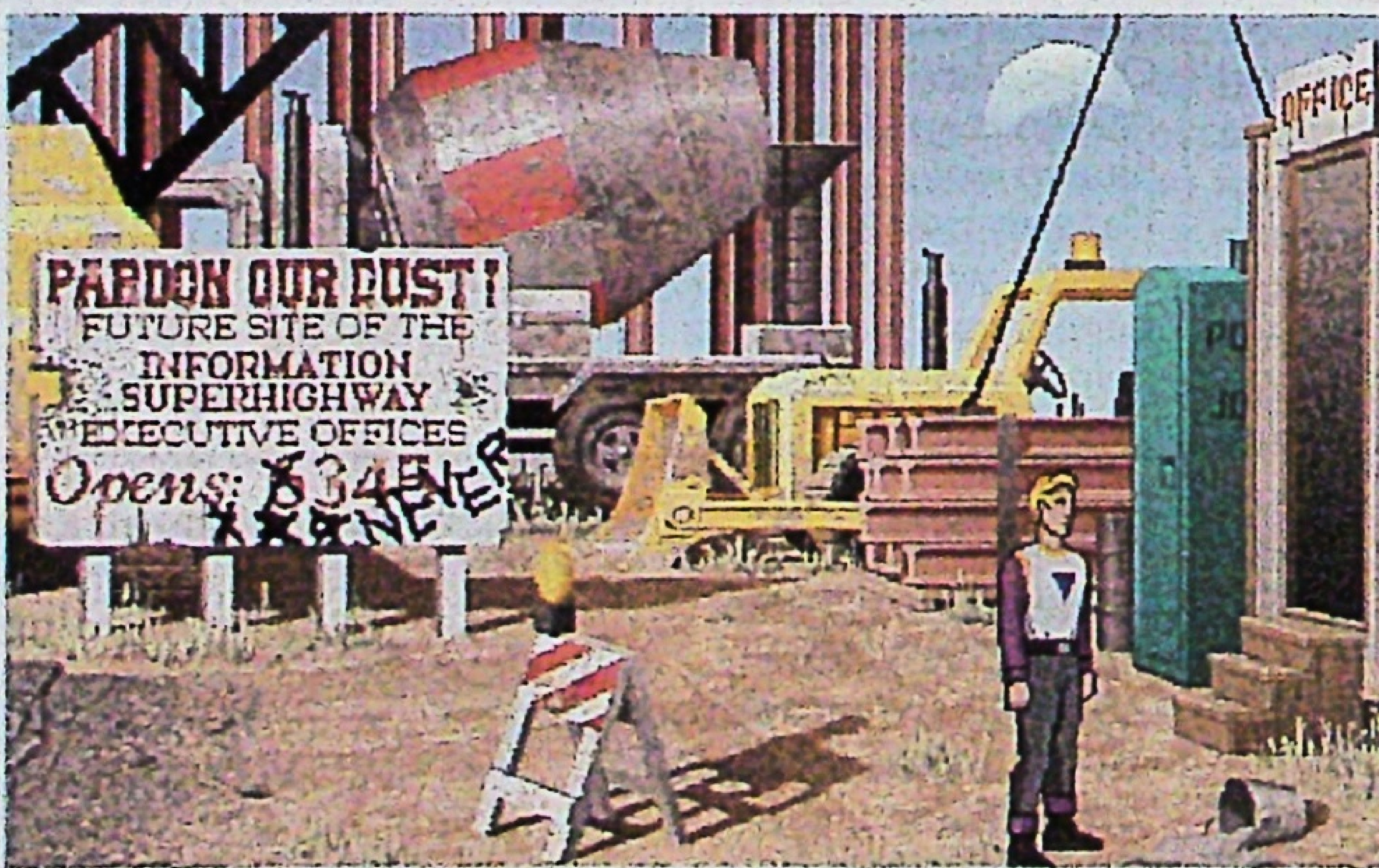
Het is ook nooit goed. Red je het ganse universum van de ondergang, word je geschorst wegens insubordinatie. "U week af van uw vuilnisophaalroute, meneer Wilco", krijg je nog te horen voordat de StarCon Federatie je degradeert tot... schoonmaker. Want zo vriendelijk zijn ze ook nog wel weer bij StarCon. Ze nemen je je baan af, je titel, je plaats op de StarCon Academie, ja, zelfs de liefde tussen jou en een knappe dame (Beatrice) die helaas hoger in rang blijkt te zijn verbieden ze, maar je krijgt wel een ander baantje: als schoonmaker derde klasse op de USS DeepShip 86, een schip dat verdacht veel weg heeft van een suspensoir... Veel onderbroekenlol dus, in deze zesde editie van Space Quest 6, waarin Roger Wilco datgene doet waarin hij het beste is: het verwijderen van hardnekkige zwarte vlekken, veroorzaakt door de hielen van legerlaarzen. En natuurlijk moet er ook nog echt gewerkt worden, waarbij Roger in ware 'inner space'-stijl afdaalt tot de diepste krochten van het menselijk lichaam, en wel dat van een eveneens uiterst bevallige dame. Als Beatrice dat maar goed vindt...
Maar voordat je zover bent in het adventure, moet er nog heel wat gebeuren. Zoals natuurlijk het verplichte verlof op de planeet Polysorbate LX, waar je meteen even wat diepgravend onderzoek doet en met je onderlijf tot een meter diep de grond in wordt gestampt. Nou ja, gestampt... geteleporteerd door een transporter-robot, die wegens vroegintredende metaalmoeheid Roger in de grond laat materialiseren. Gedurende deze flauwekul wordt het SF- en fantasy-genre schaamteloos op de hak genomen. Zo hangt in de bar een poster van het drankje 'Heinleineken'. De drankenwinkel verkoopt Ursula le Guinness-bier en daar tref je ook E.T. aan. Een kleine opsomming van andere geplagieerde/gepersifleerde films en TV-series: wat dacht u van Star Trek-TNG, Alien, Terminator, Inner Space, Star Wars, The Outer Limits, the X-files en Blade Runner? Om nog maar niet te spreken over auteurs als Isaac Asimov, William Gibson en tal van anderen, die door de mangel worden gehaald. De humor



is af en toe (helaas?) wel erg flauw en daarom is SQ6 uitermate geschikt om in een melige bui te spelen. Alleen dan kun je waarschijnlijk lachen over een StarCon-kapitein die na de zin "I'd like to thank each and everyone of you" het gezegde ook zeer letterlijk in de praktijk brengt... Naast een melige bui moet je dan ook nog eens beschikken over een ijzeren doorzettingsvermogen, want SQ6 is moeilijk. Errug moeilijk zelfs, ja ontzettend moeilijk.

Een pittig spel dus, om het nog maar eens ten overvloede te melden. Diverse lezers, die naar de Software Gids opbelden voor hulp wisten in al hun wanhoop dan ook niet, dat een zekere recensent op dat moment ook zelf met de handen in het haar zat. Ware het niet dat ik een oplossing had gekregen, dan had ik het spel nu nog niet uitgespeeld. (Die oplossing hopen we trouwens in het volgende nummer te publiceren.) En dat zou zonde zijn geweest, want SQ6 ziet er behoorlijk goed uit. Volledig uitgevoerd in SVGA of VESA (640 bij 480 pixels, ruim vier keer meer beeldpunten dan gewoon VGA) vraagt Roger Wilco dan ook om 8 megabyte intern geheugen. Het kan met minder, maar dan loopt het programma na verloop van tijd vanzelf vast. Het gebruik van QEMM is eveneens sterk af te raden. Datzelfde geldt wat mij betreft voor het spelen van dit spel onder Windows. Hoewel het geluid (waarover verderop meer) iets beter



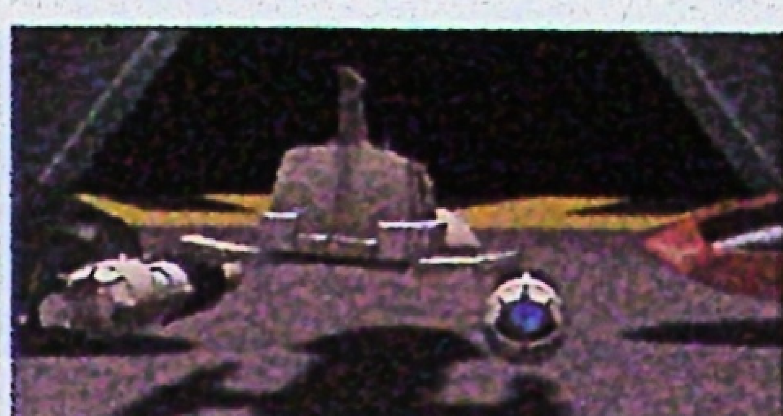


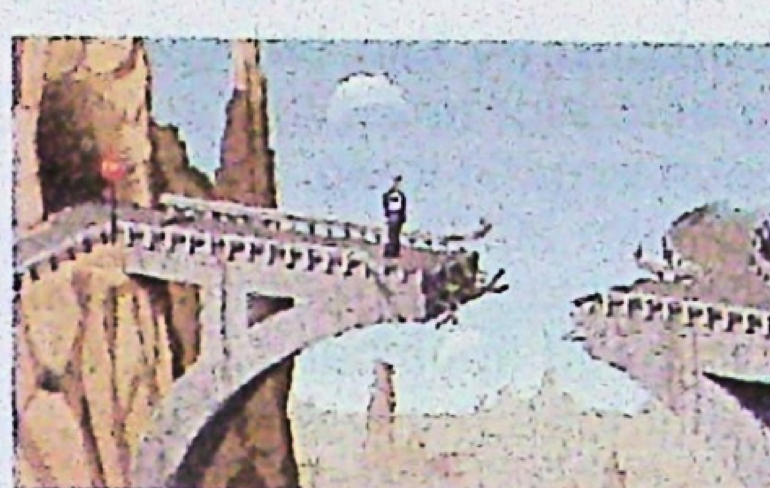












werd (althans bij mij, door het gebruik van de Voyetra SAPI FM-driver voor de SBPRO 2.0), weegt dat niet op tegen het snelheidsverlies. Niet doen dus, tenzij je een Pentium met 16Mb. en een 64bits-videokaart hebt.

De graphics hebben merendeels een cartoon-achtig karakter, zodat dit geen fotorealistisch adventure is. Het geluid is redelijk, maar had veel beter kunnen zijn als er wat meer tijd aan de muziek was besteed. Tegenover ronduit schitterend ingesproken dialogen en een anchorman-achtige commentaarstem staan bijzonder dreinerige FM-deuntjes, die bepaald geen genot voor het oor zijn.
De documentatie tenslotte sluit perfect aan bij het niveau van het spel: veel geouwehoer en psychologische tests met als thema: 'Hoe Waarschijnlijk Is Het Dat Jij De Laan Uitvliegt?' Kortom, veel gedram, maar weinig wol. Gelukkig maar.

KONKLUSIE

Een bijzonder goed spel, dat echter niet geschikt is voor beginners. Voor gevorderden, die ook nog dol zijn op SF en daarnaast niet vies zijn van wat melige humor is dit spel een aanrader!

Arjan Dasselaar.

BEELD:	9
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



PAPARAZZI! Tales of Tinseltown

Softwarehuis: Activision.
Min. 80486DX/33Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, Windows 3.1+, SVGA, harddisk, double speed CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
Windows compatible geluidskaarten.
Richtprijs: FL. 129,=

Ook leverbaar voor Macintosh. De makers achten een double-speed-CD- ROM-drive noodzakelijk, maar dat is overdreven. Op een single speed draait het spel perfect.

Een al te hoge dunk van mijn collega's in de riooljournalistiek had ik toch al niet, en als dit spel een realistische afspiegeling van hun werk is, dan is mijn waardering voor hun vak bij deze tot nul gedaald. Want wat doen deze 'vakbroeders' volgens Activision, wanneer ze een mafiadeal op het spoor komen? Ze verscheuren hun Code van Bordeaux (voor de niet ingewijden: deze bevat gedragsregels voor journalisten), houden de politie er buiten en laten de criminelen hun gang gaan om zelf wat leuke plaatjes te schieten en die voor grof geld te verkopen aan de meest biedende. Bah! (Een beetje journalist gaat inderdaad naar de deal, maar maakt daar foto's van de arrestatie van de mafiosi, aangezien hij de politie heeft opgebeld en met hen heeft afgesproken dat hij de primeur krijgt. Waarbij hij altijd zijn bron beschermt en deze op geen enkele manier in gevaar brengt, want voor journalisten is bronbescherming net zo heilig als de paus voor katholieken. Zo worden de criminelen opgepakt en heb je toch (uniek) voorpaginanieuws. Want zouden journalisten zich gedragen zoals Activision dat wil, dan hadden wij 'inktkoelies' inmiddels aardig wat doden op ons geweten).





Kortom, Paparazzi! is uitstekend geschikt voor iedereen die denkt dat het leven van een journalist op dat van Marc Klein Essink in Coverstory lijkt, maar niet voor degenen die de praktijk inmiddels hebben leren kennen en weten dat de journalistiek weliswaar het mooiste vak ter wereld is, maar dat het wat minder Indiana Jones-achtige kanten heeft dan wel beweerd wordt.
De Coverstory-fans moeten dan wel bereid zijn om zich door een verder waardeloos spel heen te slepen. Paparazzi! is namelijk dusdanig flut, dat ik het niet langer dan een uur heb kunnen spelen, omdat ik toen letterlijk achter het scherm in slaap viel. Waren mijn huisgenoten niet zo vriendelijk geweest om mij te wekken, dan was ik waarschijnlijk afgezakt in een diep coma (of in nog iets ergers, in welk geval hier mijn necrologie had gestaan in plaats van een recensie.)

Het vak van de journalist-volgens-Activision speelt zich namelijk als volgt af. Hij zapt/kanaalzwemt/channelsurft langs de zes zenders die zijn TV rijk is, luistert zijn hypermoderne antwoordapparaat (met tv-scherm) af, hoort als het goed is tips en klikt vervolgens op de kaart waar hij naar toe wil. Heeft hij goed gegokt, dan gebeurt daar wat interessants. In dat geval mag je twee foto's nemen (heel korte filmrolletjes hebben die professionals van Activision). De computer ontwikkelt dan de foto's, waarvan je er eentje mag uitkiezen om te koop aan te bieden. Zijn er kopers, dan kies je degene uit aan wie je wel wilt verkopen, waarna het hele circus weer overnieuw begint. Het komt er in het kort op neer, dat het hele spel bestaat uit een aaneenschakeling van filmpjes en je zelf maar bar weinig te doen hebt. Ondanks de interessante gebeurtenissen waar je terechtkomt, is dit programma bijzonder saai.

KONKLUSIE

Die zal duidelijk zijn: Dit is een waardeloos spel, zowel qua realiteitsgehalte als qua spelopzet. Niet doen, als je een idee wilt krijgen van wat riooljournalistiek werkelijk inhoudt, koop dan één van de boulevardbladen, die ons land rijk is. Want wat hier gebeurt, gaat waarschijnlijk zelfs Henk van der Meyden te ver.

Arjan Dasselaar.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	2
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	2

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



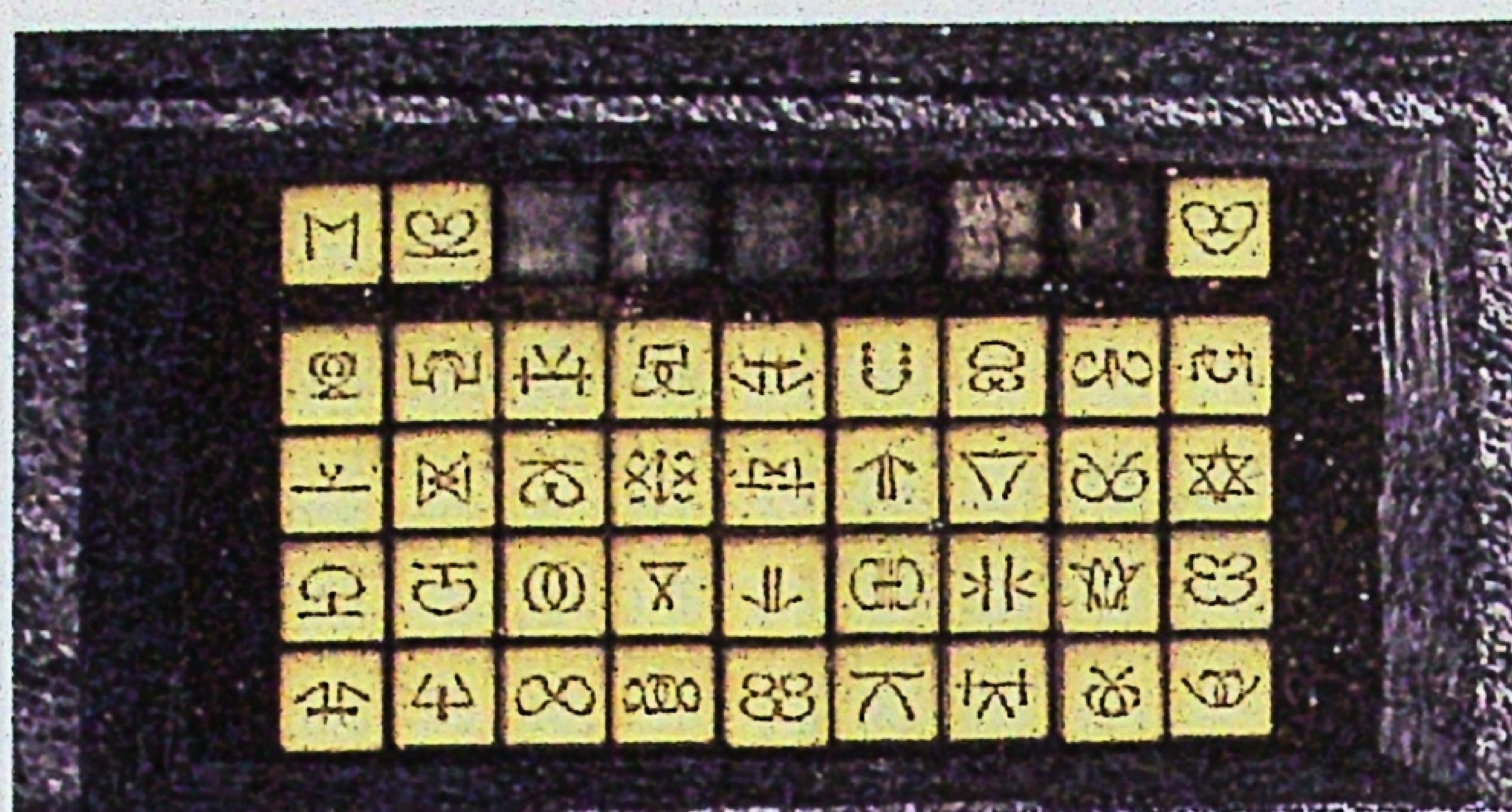
JEWELS OF THE ORACLE

Softwarehuis: Discis.
***MS-DOS:* min. 80486SX/25Mhz., min. 8Mb., Windows 3.1+, SVGA, harddisk, double speed CD-ROM drive, muis.**
***Macintosh:* min. 68030/25Mhz., 8Mb., System 7.1+, 8-bit 256 kleuren videokaart, double speed CD-ROM drive.**
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster en compatibles.
Richtprijs: FL. 129,=

MS-DOS aanbevolen: 80486DX2/66Mhz., 15Mb., 64K SVGA kaart.
Macintosh aanbevolen: 68040/25Mhz., 16Mb., 16-bit videokaart.
Afhankelijk van het geheugen en de gebruikte videokaart zal het spel in 8-bit kleuren of in 16-bit kleuren worden weergegeven, met minimaal 256 kleuren en maximaal 'millions of colors'.

JEWELS OF THE ORACLE is een puzzelspel in de stijl van THE 7th GUEST en MYST. Het spel is mooi, mits je 32000 of meer kleuren kunt weergeven bij een resolutie van 640x480. Met 256 kleuren zijn de beelden slechts matig. Op de minimumconfiguratie kan het spel gespeeld worden, maar dat gebeurt tergend traag. Pas op een Pentium 90Mhz. en een 64-bit accelerator kaart wordt het spel pas goed speelbaar. Ook een Macintosh moet wat meer in huis hebben dan de minimumconfiguratie, al heeft deze computer minder power nodig dan de MS-DOS machines.

Mooi, dat is het spel zeker, maar ook erg rustig en vaag. Een handleiding ontbreekt en de beginners zullen er een zware klus aan hebben. Er zijn 30 puzzels, waarvan ongeveer de helft wel bekend is uit andere spellen, dus de ervaren speler zal het wat minder moeilijk hebben. Helaas is er weinig afwisseling. Geen gezoek door gangen en kamers, dus op den duur vond ik het allemaal wat vervelend worden.





Leuke puzzels, zeer fraaie beelden, maar weinig spelkwaliteit als je wat meer wilt dan alleen maar schuiven of kantelen met de puzzels. Een fikse machine is echt aanbevolen, want op een 486DX/33Mhz. machine is het wachten erg frustrerend; kun je nagaan wat een narigheid het is om op een 486SX te spelen.
Voor 30 puzzels is de software ook erg duur!

Alfred.



BEELD:	10
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	5
PRIJS:	5

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



JOHNNY MNEMONIC

Softwarehuis: Sony Imagesoft.
***MS-DOS:* min. 80486DX2/66Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, Windows 3.1+, SVGA, harddisk, double speed CD-ROM drive.**
***Macintosh:* min. 68040/25Mhz., min. 8Mb., System 7+, 640x480x256 kleuren, Soundmanager 3.0, double speed CD-ROM drive.**
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Windows compatible geluidskaart.
Richtprijs: FL. 129,=

MS-DOS aanbevolen: Pentium, VLB of PCI accelerator kaart met 32000 of meer kleuren, 16-bits geluidskaart, triple speed CD-ROM drive.
Macintosh aanbevolen: Quadra 630+ of Power PC 601/60+, 16Mb. geheugen, 16-bit videokaart 640x480 met 32000 of meer kleuren, triple speed CD-ROM drive.

VOOR WIE??

We geven slechts onze bevindingen; een echte recensie kunnen we met dit materiaal niet in elkaar knutselen.
Op onze 80486DX2/66Mhz machine met 32-bit LocalBus Paradise accelerator videokaart, een double-speed CD-ROM drive en een 16-bit Galaxy PRO geluidskaart kregen we zeer slecht geluid, slechte beelden en een schokkerige weergave van de videofilm.
Na installatie op een Pentium 90Mhz. met een PCI MACH64 accelerator kaart met 4Mb. videogeheugen en een 16-bit Soundblaster kaart veranderde er weinig. Nog steeds zeer slecht geluid en slechte beelden. De beelden hadden wat minder schokken en onderbrekingen, maar een 'film' hebben we niet gezien, althans niet in de kwaliteit, die we van andere softwarehuizen gewend zijn.





Met het spel zelf hadden we ook slechte ervaringen. Volgens het 'tutorial' in de handleiding kunnen we (in het begin van het spel) rondkijken in een kamer, moeten we vervolgens een vrouw aanspreken, waarna we via de deur kunnen vertrekken. Vertrekken konden we, maar dan was het spel afgelopen; de vrouw konden we echter niet aanspreken. Nu had dat misschien gekund als we lang genoeg allerlei zaken hadden geprobeerd die NIET in de handleiding staan, maar de slechte beelden, de slechte videopresentatie en het ZEER slechte geluid konden ons niet lang genoeg boeien.

Laat maar! De concurrenten presteren beter en JEWELS OF THE ORACLE is, hierbij vergeleken, een razendsnel topproduct.

Alfred.

BEELD:	6
GELUID:	3
SPELKWALITEIT:	4
DOCUMENTATIE:	2
PRIJS:	5

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

ASTÉRIX DE UITDAGING VAN CAESAR



Softwarehuis: Philips/Pathé.
CD-I.
Afstandsbediening, joypad.
Aantal spelers: 1-4.
Spraak en schermteksten: Nederlands.
Handleiding: Nederlands.
Richtprijs: FL. 99,95



HOERA!

Hoera! Philips was het hoogstwaarschijnlijk eens met onze bezwaren tegen de afschuwelijke manier waarop het spel ALICE IN WONDERLAND was ingesproken (Software Gids nr. 23), want bij Astérix zijn de gesproken teksten verzorgd door Meta Sound, en dat scheelt maar even 6 volle punten in onze waardering. Uitstekend gedaan door dit bedrijf, en ik had eigenlijk niets anders verwacht, want de tekenfilms van Tiny Toon zijn ook schitterend nagesynchroniseerd. Dit onderdeel kan dus niet meer stuk!

GANZENBORD

De basis voor dit spel is het aloude ganzenbordspel, maar buiten de route met plaatjes en de dobbelsteen heeft dit spel nog maar weinig met het bordspel te maken.
Maximaal 4 spelers kunnen aan het spel deelnemen en het einddoel is het spel -binnen een gestelde tijd- vinden (of kopen) van een aantal souvenirs uit de diverse steden die je aandoet tijdens je tocht. Bij het begin van het spel heb je keuzes uit de volgende opties:
Tijdsduur (30, 60, 90 of 120 minuten), moeilijkheidsgraad van de denkspellen (3 niveaus), moeilijkheidsgraad van de aktiespellen (3 niveaus) en het aantal souvenirs dat je mee moet nemen (3, 5, 7 of 9).
Door deze instelmogelijkheden is het spel geschikt voor zowel kinderen (vanaf ca. 7 jaar) als volwassenen.

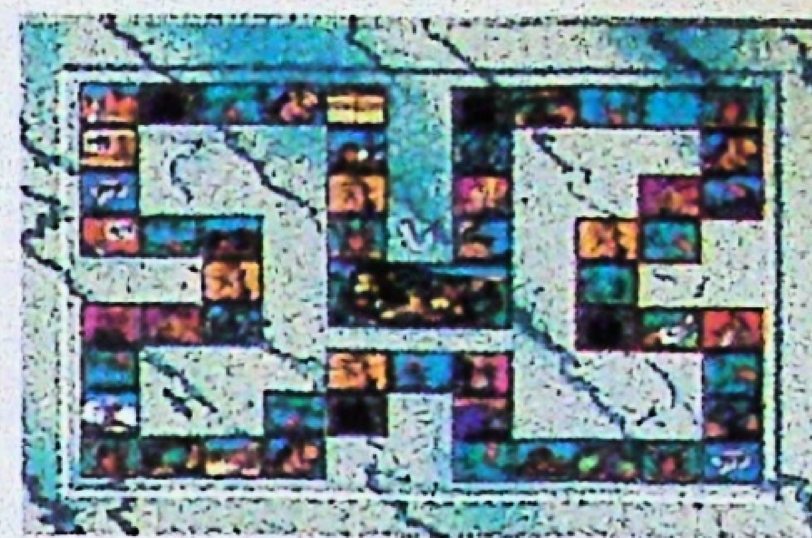
Tijdens het spel zie je steeds -uitvergroot- een deel van het ganzenbord op het beeldscherm. De dobbelsteen staat in de rechterbovenhoek van het scherm en door deze aan te klikken wordt het goksteentje gestart en gestopt. Aan de hand van de ogen op de dobbelsteen word je verplaatst en op een vakje aangekomen krijgen we in volle glorie het verschil te zien tussen een bordspel en een computervariant; althans bij dit spel, bij MASTER LABYRINTH van Ravensburger (zie elders dit blad) is dit duidelijk niet het geval. Aan de hand van tekenfilmpjes, gesproken teksten, keuzevragen of opdrachten is het mogelijk om verder te gaan of teruggezet te worden. Tevens is het via de opdrachten mogelijk om souvenirs te verzamelen of deze juist kwijt te raken. Bij de vragen is vaak nog een gokelement aanwezig (een soort 'dubbel of niets') en de opdrachten zijn zeer afwisselend. Je komt b.v. behendigheidsspellen tegen, ook denkspellen, soms rekenspellen of een kleurplaatje. Ja, dit is echt wel wat anders dan het "beurt overslaan" of "2 plaatsen terug" bij de papieren uitvoering van dit bordspel.
Verder moet je vaak vragen beantwoorden, want het spel bevat ca. 1000 vragen over de Romeinse tijd. Wie de strips van Astérix en Obélix kent zal hier niet zoveel moeite mee hebben, want deze stripverhalen bevatten dusdanig veel informatie over de oudheid, dat ze zelfs op een universiteit als lesmateriaal worden gebruikt (uiteraard kan dit alleen in Nederland, en is de rest van de wereld weer eens helemaal van slag af door dit zoveelste experiment).

Het zal duidelijk zijn dat dit spel opgebouwd is rond bekende striphelden, maar voor wie deze strips niet kent begint het spel -net als de stripboeken- met het verhaal van de Galliërs, hun druïde en de toverdrank. Toch is het een voordeel als je tenminste één strip hebt gelezen.

KONKLUSIE

Het ganzenbordspel is bij mij niet favoriet, maar in deze versie is het echt genieten geblazen om een dergelijk spel te spelen. Dit is dikke pret voor jong en oud. Het spel zit vol animaties en stukjes tekenfilm en de teksten zijn uitstekend ingesproken. Verder zit het spel vol grappen en grollen, zoals we van onze striphelden kunnen verwachten. Buiten dat is het spel nog educatief, dus we hebben hier een ideale combinatie, die het hele gezin kan -en blijft-boeien.

Normaliter eindig ik mijn CD-I betoog met het aangeven van de mogelijkheid om de CD's te huren en eerst uit te proberen in

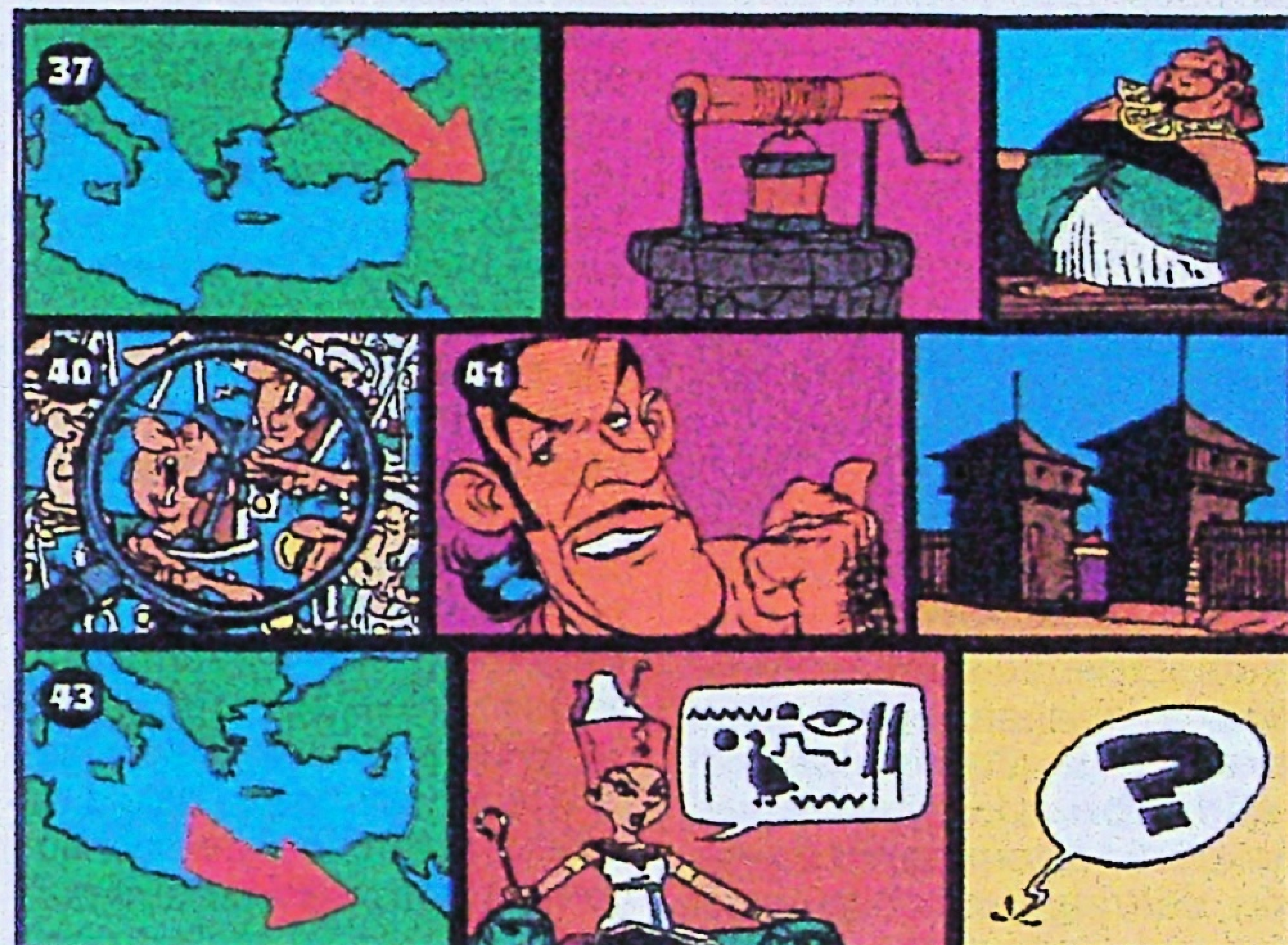


een verregend weekend, maar bij dit spel kan ik eenieder rustig aanraden om het spel te kopen. Het is gewoon erg leuk, zeer afwisselend en kan vele malen gespeeld worden.

Alfred.

BEELD:	8
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door MVSP.



KINGDOM THE FAR REACHES

Softwarehuis: Capitol Multimedia.
CD-I (+ Digital Video Cartridge!).
Afstandsbediening.
Aantal spelers: 1.
Spraak en schermteksten: Engels.
Handleiding: Engels.
Richtprijs: FL. 99,95

Dit is voor mij een makkie, want Jocelyn heeft dit spel in onze vorige uitgave uitgebreid beschreven aan de hand van de PC-versie. Zij gaf een uitstekende beoordeling, maar had 2 bezwaren: de korte speelduur en de matige kwaliteit van de tekenfilms. Voor deze CD-I versie gelden deze bezwaren niet. De films zijn (door het gebruik van de MPEG-cartridge) aanmerkelijk beter en CD-I titels kun je huren. De geoefende speler, die vermoedt een dergelijk spel ook



in 2 avonden uit te kunnen spelen, kan dit grafische adventure dus het beste een weekeindje huren bij de videotheek.

Alfred

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door MVSP.



Dit keer nemen we de SEGA SATURN onder de loep. Dit is een geheel nieuwe machine van Sega, die buiten spellen op CD-ROM ook andere CD-formaten ondersteunt en diverse uitbreidingsmogelijkheden heeft.
De SATURN is momenteel in 2 versies leverbaar:
Japanse versie, incl. voeding (omvormer), joypad, SCART aansluitkabel en het spel Virtua Fighters Remix. Deze versie kost ca. FL. 999,= (zonder spel FL. 950,=).
Europese versie, incl. voeding, joypad, SCART aansluitkabel en het spel Virtua Fighters. Richtprijs FL. 1099,=.
Voor de systemen zijn de volgende extra's verkrijgbaar:
NTSC-PAL converter (voor wie geen SCART kan gebruiken) FL. 149,50, extra joypad FL. 65,=, memory card FL. 109,=, universele converter FL. 99,=, RF-unit (voor gebruik via antenne-ingang) FL. 69,50.

In de Japanse documentatie blijkt dat in Japan nog veel meer leverbaar is. Zo zien we o.a. een keyboard, externe 3.5" diskdrive, extern harddisk-station, cartridge voor 6 joypads, een muis, een stuurwiel (binnenkort ook hier leverbaar, FL. 149,95) en nog meer spullen waarvan we -voor een deel- niet weten of deze ook in Europa uitkomen en waarvoor ze dienen. Het ligt voor de hand dat we met alle uitbreidingen een complete computer kunnen samenstellen, maar daar heb je alleen wat aan als er ook software voor leverbaar is; en dan uiteraard niet in het Japans. Daarbij komt dat alles van Sega pittig geprijsd is, dus het is veel voordeliger om voor andere doeleinden apart een PC aan te schaffen.

We beschrijven hier de Japanse versie, die uitgevoerd is in grijs en blauw. De Europese versie is gitzwart. Het apparaat meet 26x23x8cm. en voelt zeer degelijk aan. Alles is robuust uitgevoerd: geen enge dunne knopjes, slappe klepjes of andere gammele onderdelen en het apparaat werkt zeer geruisloos. Aan de voorzijde zitten connectors voor 2 bedieningsunits, aan de bovenzijde zit het deksel voor de CD-ROM en -achter een scharnierend klepje- een connector voor convertors, memory cards en andere uitbreidingen. Achterop vinden we de voedingsconnector, aansluitingen voor beeld en geluid, een communicatie-connector en achter een klepje een compartiment voor de back-up batterij, waarin ook weer een connector zit voor uitbreidingen.
Op de bovenzijde vinden we de aan-uit schakelaar, een knop om de CD-klep te openen en een reset-knop. De joypad heeft -buiten de 'joystick'- 9 knoppen. Een koptelefoon uitgang ontbreekt, net als bij de 3DO machine.

Het apparaat accepteert uiteraard SEGA-SATURN CD's en verder audio CD's en CD-G (audio + graphics CD's).
Kodak Photo-CD en MPEG-video kunnen alleen weergegeven worden met een extra investering in (aparte) uitbreidings-cartridges (MPEG, Japanse versie: FL. 449,50. Photo-CD, Japanse versie: FL. 129,50).
SEGA-MEGA CD's kunnen helaas niet worden gebruikt.

DE TECHNIEK:
Binnenin vinden we o.a. 2x de SH2 32-bit RISC processor met een klok van 28,6 Mhz. en een 68EC00 16-bit processor op 11,3 Mhz. voor het geluid. Tevens komen we nog een Yamaha chip op 11,3 Mhz. tegen voor de muziek. Er zijn diverse geheugens voor beeld, geluid en buffers, waaronder een geheugen om spelgegevens te bewaren. De CD-ROM speler is een double-speed JVC drive.
De spellen gebruiken meestal een resolutie van 320x240 pixels en deze resolutie kan met 16 miljoen kleuren werken. In de praktijk wordt echter met 'slechts' 32000 of 65000 kleuren gewerkt. Voor andere doeleinden zijn hogere resoluties mogelijk; evt. m.b.v. extra geheugen.
Het geluid is 16-bit stereo, over 32 kanalen met een sampling rate van 44,1 Khz. CD-geluid, zoals bij de 3DO, wordt niet gebruikt en Dolby Surround stereo zul je dan ook niet tegenkomen.

Als we de boel aansluiten werkt alles netjes. De Japanse versie geeft een echt NTSC signaal, ook over onze afvangkaart, dus hier is -in tegenstelling tot de 3DO console uit het vorige verslag- niet aan gesleuteld.
Na het bekijken van enkele spellen valt meteen op dat deze machine, met veel meer processor-vermogen en meer geheugens dan de 3DO, gemiddeld iets minder presteert als het gaat om snelheid en scrolling. Kijken we naar de kleuren en de 3-D effecten (achtergronden in meerdere lagen), dan is alle software net iets briljanter en indrukwekkender. Wat geluid betreft missen we het Dolby-Surround geweld van de 3DO.
Laten we maar eens wat titels nader bekijken (en beluisteren)...



DAYTONA USA
Softwarehuis: SEGA.
Joypad, stuurwiel.
Aantal spelers: 1.
Spraak en schermteksten: Engels.
Japanse versie FL. 139,50
Europese versie FL. 149,50



Dit is een auto-racespel waarbij gekozen kan worden uit 3 circuits, automatische of handgeschakelde versnellingsbak, 5 moeilijkheidsgraden en 5 levels waarin de tegenstanders rijden. Je kunt losse ritten rijden, een Grand-Prix of 'Endurance' in diverse wagens, die verschillen in snelheid en wegligging.

Zodra we het spel opstarten zien we duidelijke overeenkomsten met het gelijknamige racespel in de arcadehallen. De wagens zijn lelijk, maar de achtergronden zijn ronduit schitterend. We kunnen kiezen uit 4 'views':
1. Je ziet alleen de baan.
2. Je ziet de voorruit en de neus van de wagen.
2. Je kijkt op de achterkant van de wagen (chase-view).
4. Je kijkt schuin, van bovenaf, een stuk achter de wagen neer op het gehele gebeuren, alsof je een radiografisch karretje bestuurt (heli-view).
Het racegebeuren gaat in een razend tempo met goede scrolling en er is veel aandacht besteed aan details. Zo zie je duidelijk kreukels verschijnen in de wagen, als je enkele keren de betonnen baanrand of de vangrails hebt geraakt. Rij je door een afzetting, dan zie je de rommel rondom je wagen de lucht in vliegen. In de achtergronden kom je ook wat bewegende details tegen. Verder zijn deze achtergronden zeer afwisselend en zelfs in het wegdek komen we variaties tegen.



De 3e baan is zeer indrukwekkend. Dit is een stratencircuit met zeer veel diversiteit in de achtergronden en de route zit vol omleidingen, afzettingen, tunnels, bruggen en heuvels.

Minder fraai zijn andere details. Zo word je -tijdens het passeren van de 'check-points' getrakteerd op een strook knipperende tekst, dwars over het midden van het scherm, liefst vlak voor een bocht, waarbij er wat onverstaanbaars door de luidsprekers wordt gebrabbeld. Dit leidde bij mij -in het begin- tot een gigantische crash. Deze teksten (maar ook de geluidseffekten) zijn slecht hoorbaar, omdat de muziek het geheel constant overstemt en deze muziek is niet in sterkte regelbaar of uit te schakelen. Dit is jammer, omdat de geluiden bij de race (motor, gierende banden bij accelereren en remmen, veranderend geluid in tunnels, geluid van passerende wagens, etc.) best heel aardig zijn.
De besturing is goed, maar erg direkt en nogal agressief, dus dat is even wennen.

DAYTONA USA is een echt spel, en absoluut geen simulator zoals het spel THE NEED FOR SPEED op de 3DO. Er zijn enkele opties, maar spelelementen als 'bonussen', pitstops, e.d. zijn er niet in verwerkt. De achtergronden zijn zeer fraai; beeld en geluid bevatten echter enkele storende elementen. Het racen gaat optimaal en zeer snel. De views zijn goed, maar ik mis een 'action-replay'.
Velen zullen nog meer de optie missen om met 2 spelers te rijden, iets dat bij dergelijke spellen meestal wel mogelijk is.
Al met al goed, maar net geen topklasse.

BEELD:	8
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	8
PRIJS:	8

GRAN CHASER

Softwarehuis: SEGA.
Joypad, stuurwiel.
Aantal spelers: 1-2.
Spraak en schermteksten: Voornamelijk Japans.
Japanse versie FL. 139,50

Voor dit spel verwijs ik naar de recensies van SLIPSTREAM 5000 (pag. 18) en HI-OCTANE (pag. 28) in dit blad. GRAN CHASER is qua spel en uitvoering vrijwel gelijk aan beide spellen, dus ik begin nu het gevoel te krijgen dat ergens een slimme programmeur z'n spelidee tegelijkertijd aan diverse softwarehuizen heeft verkocht. Ook bij dit spel vlieg je door canyons en schiet je op tegenstanders. Er kan alleen naar links en naar rechts gestuurd worden. In split-screen mode kan met 2 spelers gespeeld worden. Er zijn 6 banen, 5 voertuigen en 2 moeilijkheidsgraden.
De beelden zijn wat magertjes en de scrolling is schokkerig. De achtergronden vallen wat tegen en als je wilt racen, dan kan dit mooier en soepeler met DAYTONA.

BEELD:	6
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	6
PRIJS:	6



ASTAL

Softwarehuis: SEGA.
Joypad.
Aantal spelers: 1.
Spraak en schermteksten: Japans.
Japanse versie FL. 139,50

Astal is een platformspel en is opgebouwd tegen een zeer soepel scrollende achtergrond, die in 4 lagen met verschillende snelheden beweegt, zodat een prachtige dieptewerking wordt verkregen. Er zijn veel pasteltinten gebruikt en het gehele spel oogt zeer aantrekkelijk. Bij dit platformspel gaat het niet zozeer om de aktie, maar meer om wat behendigheid en vooral om timing. Je moet diverse onderdelen gewoon meerdere malen spelen om te ontdekken waar je precies even moet wachten, moet bukken of juist snel moet doorlopen. Het spel verloopt vrij rustig en wordt on-



dersteund door hoogwaardige muziek en aardige geluidseffekten.

Het spel is goed, maar niet beter -of slechter- dan de concurrenten als we kijken naar de spelkwaliteiten.
Helaas had ik de Japanse versie, dus van het achtergrondverhaal en de teksten binnen het spel (en dat zijn er nogal wat) heb ik niets begrepen. De handleiding is ook in het Japans, maar er is op het scherm een demo hoe je met de joypad het spel moet besturen. Wie het spel ook nog wil begrijpen, zal op een Europese versie moeten wachten.

BEELD:	9
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	7
PRIJS:	7



PANZER DRAGOON

Softwarehuis: SEGA.
Joypad.
Aantal spelers: 1.
Spraak en schermteksten: Engels/Japans.
Japanse versie FL. 139,50

Ook hier weer een Japanse versie, maar met wat minder teksten dan bij de vorige titel, dus prima te spelen zonder dat je echt veel mist.
Dit is een vlieg- en schietspel, waarbij we rondvliegen op een gigantische bepantserde draak. We moeten schieten, heel veel schieten, op supertaaie tegenstanders. Het spel is bijzonder interessant, omdat we het gehele veld rondom ons (360°) in de gaten moeten houden. Je wordt van alle kanten aangevallen en moet dus regelmatig de vijand ergens achter je of onder je zoeken. Hierdoor wordt het heel druk met sturen, richten en schieten. Er is gelukkig een klein radarscherm bovenin het beeld, zodat je enig houvast hebt waar je moet kijken. Er zijn



echter momenten dat de vijanden zowel voor als achter je zijn en dan is snel handelen, en vooral meteen raak schieten, een must.
Je vliegt over diverse landschappen en door vele grotten. Na elke episode krijg je een eindmonster, dat zeer moeilijk is te verslaan.

Over de beelden kan ik kort zijn: gigantisch! Prachtige achtergronden, mooie soepele scrolling en schitterende kleuren. Bij het spel hoor je goede muziek, prima geluidseffekten en na elke episode krijg je een tussenscène met een stukje van het achtergrondverhaal.
De besturing is accuraat, maar doordat je alle kanten op kunt draaien heb je heel wat te doen en heb je alle toetsen van de joypad nodig.
Dit is heel mooi en ik kan deze titel eenieder aanraden, die van schietspellen houdt.

BEELD:	9
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
PRIJS:	8

SHIN SHINOBI DEN

Softwarehuis: SEGA.
Joypad.
Aantal spelers: 1.
Spraak en schermteksten: Japans.
Japanse versie FL. 139,50

Hier merken we pas echt, dat we een krachtige 32-bits machine in huis hebben. Het achtergrondverhaal is een echte videofilm, waarvan we steeds een stukje te zien krijgen. Hier is niets getekend of geanimeerd, maar de film is uiteraard volledig Japans ingesproken bij deze versie. Op het moment dat het spel begint krijgen we getekende achtergronden, maar de figuren zijn gedigitaliseerde videobeelden van echte acteurs, die tegen deze achtergrond geplaatst zijn.

SHIN SHINOBI DEN is een platformspel waarbij we de strijd aanbinden met een bende Ninja's, die een meisje heeft ontvoerd. Je kunt springen, bukken, vechten met een zwaard, en gooien met diverse (deels magische) spullen. Het spel zit vol aardige details: sla je in een bos b.v. tijdens een sprong met je zwaard, dan vallen de takken





uit de bomen. Je vijanden houden zich echter niet met dergelijke flauwekul bezig en zijn allen geduchte tegenstanders. Het spel is niet al te makkelijk maar de rondes zijn kort, dus met wat oefenen lukt het allemaal wel. Uiteraard verschijnt aan het eind van elke episode weer zo'n lastige 'eindbaas', maar de wetenschap dat je weer een stuk van de film te zien krijgt, is een aansporing om extra je best te doen om de ronde te volbrengen. Verder uiteraard vele items, verborgen doorgangen, etc. Allemaal ingrediënten, die gebruikelijk zijn bij een dergelijk spel. De beelden met de acteurs en de videofilms laten echter duidelijk de verschillen van een dergelijke apparaat met een 16-bitter zien. Dit is goed! Nu nog een verstaanbare (of ondertitelde) versie.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
PRIJS:	8

NAWOORD

Zo, dat was de SEGA Saturn. Soms viel de software wat tegen, soms was deze goed, maar vergeleken met de 16-bit SEGA is alles veel mooier en sneller. Op mij maakten de spellen op de 3DO wat meer indruk, maar dat ligt voor een deel aan het geluid. Verder heeft dat te maken met het feit dat voor de SEGA meer spellen voor kinderen worden gemaakt; op de 3DO kom je wat meer serieuzer werk tegen, wat moge blijken uit de vele PC-titels, die voor die machine nu al uitgebracht zijn. Zodra het software-aanbod groter wordt zullen de verschillen waarschijnlijk wat minder worden.
Ik ben benieuwd waar ik me voor het volgende blad op moet storten en hoe dat er allemaal uitziet.

Alfred.

De hardware en de software voor dit artikel zijn beschikbaar gesteld door Dimension Plus.



THUNDER IN PARADISE

**Softwarehuis: Mass Media.
CD-I + Digital Video Cartridge!
Touchpad, Trackball, Peace Keeper Gun.
Aantal spelers: 1.
Spraak en schermteksten: Engels.
Handleiding: Engels.
Richtprijs: 119,95**



T.V. SERIE

De CD-box bevat 2 CD's. Eén ervan bevat een aflevering van de gelijknamige TV-serie, die - volgens een persbericht- rond deze tijd op de TV (zondagavond, RTL 4) zal verschijnen. Via de aflevering van de TV serie kunnen we kennismaken met de goeden, de kwaden en het achtergrondverhaal waarop de rest van de serie is gebaseerd.
De hoofdrolspelers in de serie zijn Terry 'Hulk' Hogan (beter bekend als meermalig wereldkampioen worstelen bij de World Wrestling Federation), Chris Lemmon en Carol Alt. 'The Hulkster' is tevens één van de producers van de serie. De serie is vergeven van Baywatch-achtige fragmenten vol meiden in badpakken, die duidelijk in groepen van 12 langs de camera's gestuurd worden, alwaar ze voor de zoveelste keer hopen op te vallen. De film is zeer zwak als het gaat om het verhaal en de prestaties van de acteurs, maar wel goed als je liefhebber bent van veel vechten, schieten, ontploffingen en stuntwerk. Omdat bloedig geweld in de V.S. net zo'n heet hangijzer is als roken, is gekozen voor futuristische wapens, waarmee tegenstanders slechts verdoofd kunnen worden. Met de zwaardere wapens wordt alleen op mijnen, onbemande vliegtuigen en op raketten geschoten. Niemand gaat dood en we zien zelden gewonden.

Het spel maakt gebruik van onderdelen uit deze film en als je bij het spel, in het hoofdmenu, "Story" aanklikt moet je de CD met de aflevering van de serie in de CD-I speler stoppen. Je krijgt dan niet de gehele film te zien, maar een uittreksel met de hoofdpunten om het geheugen op te frissen.

INTERACTIEVE FILM

De tweede optie in het hoofdmenu is "Interactive Television" en dat is meteen het leukste en indrukwekkendste onderdeel van het spel. Hier is het spel namelijk opgebouwd uit scènes van de film, maar deze zijn opnieuw opgenomen. Jij bent nu één van de hoofdrolspelers en de andere acteurs richten zich tot jou tijdens het verloop van het verhaal. Dit alles is fullscreen uitgevoerd (vandaar de MPEG cartridge) en het is echt een belevenis om op deze wijze een spel te spelen. In deze film komen we alle spelelementen tegen, maar dan in een ietwat makkelijke vorm. Je moet wel een hopeloze kruk zijn, wil je de film niet geheel uit kunnen spelen. Het betere werk zul je moeten zoeken bij de volgende optie van het hoofdmenu.

HET SPEL

"Game" is de menukeuze, waaronder je alle gevechtshandelingen uit de film tegenkomt. Je speelt nu alleen de spellen en ziet enkel de filmbeelden, die direkt met het spelonderdeel te maken hebben. De hoofdrolspelers, tussenscènes en andere filmonderdelen ontbreken. Tevens zijn deze spellen uitgebreider en lastiger dan in de film.

THUNDER ENCOUNTER: Bij dit spel bedien je de wapens van een zwaar bepantserde boot. Je hebt de beschikking over een kanon, een tiental raketten en 3 superbommen. De vijanden vallen van 4 kanten aan (tegelijkertijd!) dus je moet veel draaien en vlot schieten. Kom je in de problemen, dan kun je snel enkele doelzoekende raketten afvuren en ben je helemaal radeloos, dan kun je een 'pulse bomb' activeren. Deze vernietigt alles binnen z'n bereik, maar je hebt er slechts 3, dus je moet niet al te vaak radeloos worden.

ISLAND ENCOUNTER: Hier loop je door de jungle van het eiland en moet schieten op alles wat beweegt en eruit ziet als een Ninja met een pistool. Dit deel bestaat geheel uit filmbeelden en lijkt heel sterk op scènes uit Mad Dog McCree.

LAB ENCOUNTER: Nogmaals full-screen filmbeelden, maar



nu in een fabriek en buiten op straat. Schiet op alles wat beweegt, en eenmaal buiten op de openbare weg krijg je te maken met tegenstanders, die schieten vanuit vensters en deuropeningen.

FULL ENCOUNTER: De 3 onderdelen zijn hier gekoppeld tot één lange vechtscène. Hiervoor heb je wat meer uithoudingsvermogen nodig en je moet snel omschakelen van de ene naar de andere gevechtssituatie.

KONKLUSIE

Over de spelkwaliteit kunnen de meningen verschillen. De één zal het makkelijk vinden, de ander lastig; het is maar hoeveel ervaring je hebt, want een moeilijkheidsgraad is niet in te stellen. Over de beelden en de geluiden valt niet te twisten: topkwaliteit! De bediening is ge-



heel afhankelijk van de besturingsunit, die je bezit. Dit soort spellen is bijna onspeelbaar, als je alleen de standaard afstandsbediening hebt; de fabrikant raadt dan ook (terecht) een joypad of een Gun aan. Ik kon echter met de trackball dit spel nog iets beter spelen dan met de joypad, maar met de Gun heb ik (nog) geen ervaring.
Wie twijfelt kan -net als bij de meeste CD-I produkten- deze titel een dagje huren om te kijken of het bevalt; en dat is nog steeds een sterk punt van deze informatiedrager.

Alfred.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door MVSP.



MASTER LABYRINTH

**Softwarehuis: Philips Media.
CD-I + Digital Video Cartridge!
Afstandsbediening.
Aantal spelers: 1-4.
Spraak en schermteksten: Nederlands, Engels, Frans, Duits.
Handleiding: Nederlands, Engels, Frans.**

Het spel is ontwikkeld door Ravensburger, producent van zeer veel bordspellen en legpuzzels en MASTER LABYRINTH is ook een bordspel. Het leuke van computervarianten van bordspellen is, dat je in je eentje een spel kunt spelen, dat eigenlijk alleen geschikt is om met meerderen te spelen. Denk maar eens aan RISK, een uitstekend spel dat echter pas leuk wordt als je met 3 of meer personen speelt. Met de computervariant van RISK kunt je tot 5 computertegenstanders inzetten en de moeilijkheidsgraad is in diverse stappen instelbaar. Bij Ravensburger hebben ze dit niet begrepen, want dit 'bordspel' moet je gewoon met meerderen spelen. Speel je alleen, dan staan de 3 tegenspelers wel op het bord, maar doen helemaal niets.
Volgens de handleiding moet het spel echt spannend worden als je onderweg een vermomde gestalte tegenkomt. Is dit een geest of is het een medespeler??? Welnu, de medespelers zijn d.m.v. symbolen op het bord aangegeven, dus je weet waar ze staan en dus ook wie je tegenkomt op die positie; hoezo spanning? Ik heb het spel nog even met een collega gespeeld en die vond het "net zo spannend als een zak zand".

Het basisidee is goed, maar door de slechte uitvoering stelt het spel niet veel voor. De beelden en geluiden zijn zeer magertjes, maar dat je anno 1995 ook nog een paar mensen moet optrommelen om een videospel te spelen is natuurlijk een giller. Hoe zou een schaakcomputer van Ravensburger eruit zien? Ook alleen geschikt als je een tegenstander weet te vinden? Miskleun!

Alfred.

BEELD:	7
GELUID:	4
SPELKWALITEIT:	3
DOCUMENTATIE:	6

Beschikbaar gesteld door MVSP.

GENGHIS KHAN 2 - CLAN OF THE GRAY WOLF

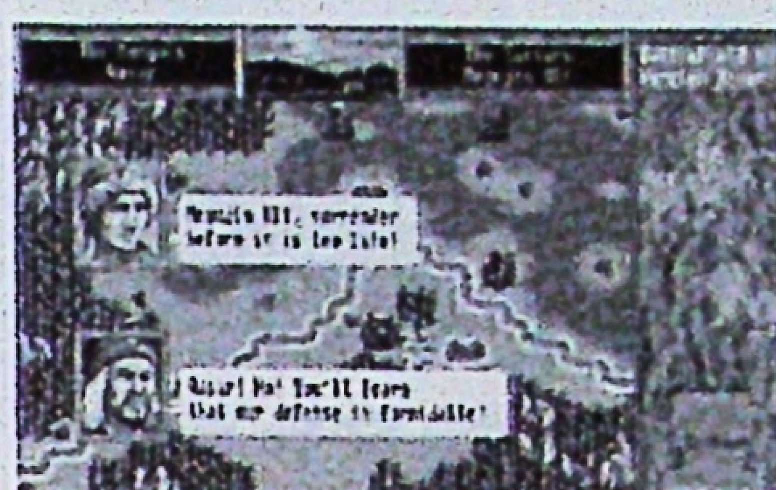
Softwarehuis: Koei.
Min. 80286, min. 640Kb., DOS 3.3+, VGA, harddisk.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
PC-speaker, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 98,=

Dit spel is uitgebracht door softwarehuis KOEI, dat vooral bekend staat om zijn historische strategiespellen. De strijd voor onafhankelijkheid in Amerika (Liberty or Death) en het keizerrijk van Napoleon (L'Empereur Napoleon) zijn bijvoorbeeld ook al in spelvorm uitgebracht. Genghis Kahn 2 valt ook onder dit genre. Dit maal gaat het over de strijd om en met Mongolië.

Om het spel een beetje uit te kunnen leggen is 't het eenvoudigste om een vergelijking met het bordspel Risk te trekken, omdat meerdere onderdelen met elkaar overeenkomen. Zo is het speelveld bij dit spel -net zoals bij Risk- verdeeld in verschillende staatjes of landen. Verder is het ook hier je doel om met behulp van legers de tegenstander(s) te verslaan. Het is alleen niet zo dat de legers ook bij GK2 allemaal dezelfde sterkte bezitten. Dit spel bevat namelijk zestien verschillende soorten manschappen. Zo zijn er simpele soldaten, maar ook ridders, kruisboogschutters, soldaten rijdend op olifanten of soldaten bewapend met kanonnen. Uiteraard heeft iedereen van deze soorten troepen verschillende eigenschappen. De een kan van grotere afstand schieten, terwijl de ander weer sneller op kan trekken.

Om aan deze legers te komen zul je geld nodig hebben. En als je de troepen eenmaal gekocht hebt moet je niet denken dat je al van ze af bent. Nee, je zult ze namelijk ook moeten trainen. Verder moet je er ook voor zorgen dat ze tijdens een oorlog





genoeg voedsel en goud bij zich dragen, anders loopt een deel van je manschappen weg. Aan dit geld valt op meerdere manieren te komen. In ieder geval krijg je ieder jaar belasting binnen. Verder zal je regelmatig de markt op moeten zoeken om b.v. de oogst van afgelopen jaar te verkopen of om de in je land(en) gemaakte spullen te koop te aan te bieden. Op deze markten is het overigens ook mogelijk om spullen te kopen, mocht je het nodig vinden.

Het is van groot belang dat je ervoor zorgt dat je wat geld achter de hand houdt. Want als je echt in de geldzorgen zit en je vrijwel niks meer hebt om te verkopen, zul je extra belastingen moeten heffen. En als je dit te veel gaat doen, kan het leiden tot grote ontevredenheid van je volk. Als het eenmaal zover is kan het niet lang meer duren of er komt een opstand, die je de kop kan kosten. Verder moet je er bijv. ook voor moeten zorgen dat je altijd wat troepen achter de hand houdt, en ze dus niet allemaal in de aanval tegen één van je buurlanden inzet. Want stel dat je niet zonder kleerscheuren uit een oorlog terugkomt en je nog maar enkele troepen bezit, dan is het zeer waarschijnlijk dat een buurland zijn kans grijpt en je aanvalt.

4 IN 1

In totaal bevat GK2 vier verschillende scenario's. Vanuit het beginmenu kunnen alleen de eerste drie scenario's gekozen worden. De laatste, 'World Conquest' genaamd, kan pas gespeeld worden als je de eerste, 'Conquest of Mongolia', binnen een bepaald aantal jaren hebt weten te winnen. Ieder scenario heeft steeds weer hetzelfde doel: vernietig alle tegenstanders. Zoals al eerder vermeld, zal het zeker geen gemakkelijke klus worden om alle scenario's uit te spelen.

PRIMA DOCUMENTATIE

In een mooie, niet al te grote kartonnen doos bevindt zich de handleiding van dit spel, samen met een mooie poster (36x51 cm.) en een registratiekaart. De handleiding is prima in orde. Het boekwerkje telt in totaal 70 bladzijden en legt het gehele spel goed uit. Als je tijdens het spelen nog even iets na wilt kijken, is dit eenvoudig terug te vinden in het overzichtelijke werkje. Behalve de uitleg bevat de documentatie ook een stukje geschiedenis voor de liefhebbers onder ons. Want, zoals je al eerder hebt kunnen lezen, is dit spel een geschiedenissimulatie, waarin Mongolië centraal staat. Verder zal je niet alleen in het boekwerk, maar ook regelmatig gedurende het spel tal van historische personen tegenkomen. Zoals King John, Philip 2 of Genghis Khan zelf.

VEEL TE DOEN

GENGHIS KHAN 2 is een spel dat het, net zoals zijn voorgangers uit deze geschiedenis- en simulatiereeks, moet hebben van de grote diepgang die het bezit. Het is geen spel dat je bij de normale strategiespellen in kan delen. Het is anders, daar het bij een normaal strategiespel vaak in grote lijnen alleen draait om het verwijderen of aanvallen van de tegenstander, maar hier komt er nog een heleboel meer bij kijken. Je kunt echt van alles doen. Variërend van het vriendschap sluiten met je buurlanden tot het aan het werk zetten van landbouwers. Het is echt onmogelijk om alles in deze recensie te vertellen. Verder zul je op een heleboel dingen moeten letten. Wanneer je voor lange tijd een belangrijk punt vergeet, kan het je nog wel eens duur komen te staan. Zo kun je de raad van je vrouw bijvoorbeeld mislopen als je een lange tijd niet met je familie omgaat. Ze zegt b.v. wel eens dat ze iemand van je aanvoerders niet vertrouwt. Als je dit niet gehoord hebt, kan het zijn dat hij zich -met de troepen die je hem heb toegewezen- tegen je keert. En dit grapje kan je lelijk opbreken.







KONKLUSIE

Helaas is GK2 absoluut geen spel, waarbij je oren gaan klapperen van betoverende muziek die je te horen krijgt, of waarvan je ogen uitpuilen vanwege het schitterende beeld dat je te zien krijgt. Nee, want beeld en geluid zijn gewoon redelijk te noemen, maar absoluut niet bijzonder. Zo zijn er maar weinig verschillende melodietjes te horen en aan spraak hoef je al helemaal niet te denken. Dit laatste is toch wel jammer, want ik denk dat een beetje spraak gedurende het spel, of wat kreten van de aanvoerders tijdens gevechten het spel een stuk leuker zouden maken. Verder is de documentatie, zoals je in de voorgaande kolom al hebt kunnen lezen, een keurig verzorgd boekwerkje geworden.

In ieder geval kan er met een gerust hart gezegd worden, dat GK2 garant staat voor lange tijd speelplezier. Het is namelijk zo dat het echt wel wat avondjes (waarschijnlijk ook nachtjes) zal duren voordat alle vier verschillende scenario's uitgespeeld zijn.
Een spel waarmee de Koeikenners gelijk aan de slag kunnen, en dat voor de beginners vrij eenvoudig te leren is.

Rik Luiten.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	9

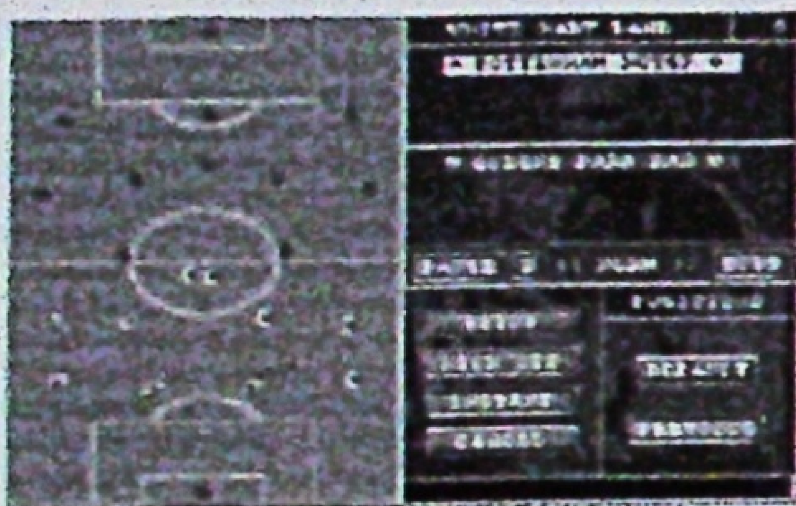
Beschikbaar gesteld door D+S Software.



ULTIMATE SOCCER MANAGER

Softwarehuis: Impressions.
Min. 80386, min. 1Mb., DOS 3.31+, VGA, harddisk, muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
PC-speaker, Roland, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 89,=

Ook uitgebracht voor Amiga 500/1200.



De laatste tijd verschijnen steeds meer 'voetbalmanager-spellen' op de markt. Ongeveer een jaar geleden hebben m'n broer en ik Premier Manager 2 gerecenseerd (Software Gids nr. 26). Het vervolg hiervan (Premier Manager 3) is inmiddels ook al verschenen. En nu verschijnt dit spel: Ultimate Soccer Manager.

Al spelletjes in dit genre zitten hetzelfde in elkaar: probeer de top met een voetbalploeg te bereiken m.b.v. de vele mogelijkheden die je ter beschikking hebt, zonder dat je geld opraakt. Dit klinkt vrij simpel, maar in werkelijkheid blijkt het allemaal niet zo gemakkelijk te gaan.

JATWERK

Helaas moet ik melden dat Ultimate Soccer Manager een spel is, dat een heleboel van Premier Manager 2 weg heeft. Zeer veel -of beter gezegd vrijwel alle- mogelijkheden die in Premier Manager 2 voorkomen kun je hierin terugvinden. Gelukkig is het hier niet bij gebleven, want de makers hebben zelf ook nog even nagedacht en er wat dingen bij verzonnen. Maar toch, dit maakt het spel een stuk minder origineel. Dit heeft ze dan ook een negen voor de spelkwaliteit gekost.



VOORDAT HET SPEL BEGINT

Voordat je het werkelijke spel kunt gaan spelen, zal je eerst een aantal beslissingen moeten nemen.

Als eerste moet er één van de vele Engelse teams gekozen worden. Zoals je misschien wel weet zijn de voetbalclubs in Engeland in klassen ingedeeld. Ditzelfde is ook bij dit spel het geval. In totaal zijn er vijf verschillende klassen, beginnend met 'conference' en eindigend met 'premiership'. Achter elke ploeg staat de klasse vermeld, waarin gespeeld wordt. Het is mogelijk om een goed team uit de premiership te kiezen, maar het is natuurlijk wel zo leuk om met een kneuzenploeg te beginnen en hiermee omhoog te klimmen.

Als de keuze gemaakt is, moet gekozen worden of je de 'Commercial Game' aan of uit wilt hebben. Als je ervoor kiest om het spel met commercial game te spelen, houdt het in dat je ook op de winkels, restaurants, enz. moet letten. En dit maakt het spel natuurlijk weer wat lastiger. Je zult er b.v. winkels bij moeten bouwen als je ziet dat de klandizie oploopt, of de prijzen moeten veranderen. Verder moet je het startkapitaal kiezen, waarmee je wilt beginnen. Deze keuze bepaalt voor een groot deel de moeilijkheidsgraad van het spel. De bedragen waaruit gekozen kan worden variëren flink. Het minimumbedrag is 250.000 dollar en het maximum 5.000.000. Hoe hoger het bedrag is, hoe gemakkelijker je het natuurlijk hebt. Want met veel geld kun je b.v. heel goede trainers aannemen en tijdens het spelen kunnen natuurlijk wel een paar stomme geldverslindende foutjes gemaakt worden. Als je geen geld meer hebt, is het spel uiteraard afgelopen. Als de nodige beslissingen gemaakt zijn, kan er met het eigenlijke spel begonnen worden.





MOGELIJKHEDEN

Iedere keer als je aan dit spel begint en regelmatig tijdens het spelen krijg je een 'hoofdscherm' in beeld. Hierop vallen de verschillende lokaties waar te nemen, waar je regelmatig heen zult moeten. In totaal zijn er zeven lokaties, die elk tal van mogelijkheden bevatten. Zo heb je bijv. de bank, het stadion, een trainingsveld of je eigen kantoor.

Als je nu bijvoorbeeld je kantoor aanklikt, krijg je dit van binnen te zien. Je ziet van alles staan zoals een fax, televisie, telefoon en een notitiebord. Klik je hiervan iets van, dan kun je dingen regelen of opzoeken. Zo kun je m.b.v. het televisietoestel op teletext vinden op welke plaats je ploeg staat of wie de topscorers van het moment zijn. Verder zou je met de fax boodschappen kunnen opsturen om b.v. een vriendschappelijke wedstrijd te regelen.

Wanneer je denkt dat er genoeg in je kantoor gedaan is, klik je op de rechtermuisknop en zo komt het hoofdmenu weer in beeld. Nu kun je weer naar een andere lokatie toegaan om iets uit te voeren. Er is echt nog van alles te doen. Zo kun je nog trainers aanstellen, de tribunes vergroten, spelers verkopen of kopen, reclame plaatsen, de prijzen van de toegangskaarten verhogen of verlagen, etc. Als je denkt alle nodige dingen te hebben uitgevoerd, ga je naar het stadion. Hier kun je, nadat je de opstellingen, tactiek, formaties, enz. bepaald hebt, met het echte voetballen beginnen.

TIJDENS DE WEDSTRIJD

Gedurende een partijtje hoef je niet bang te zijn dat je stil moet zitten. Ook nu valt er namelijk van alles te ondernemen. Tijdens een wedstrijd is het mogelijk om twee wissels toe te passen. Verder kun je, als je b.v.



ziet dat de aanvallers van de tegenstander sterker zijn dan de verdedigers van je team, de teamformatie veranderen. Je zou dan één of meerdere middenvelders naar achteren kunnen halen.

De tactiek, die je voor de wedstrijd al bepaald hebt, kan naar hartelust veranderd worden. Je kunt je elftal (mits je nog steeds elf spelers hebt) bijv. wat meer van afstand op het doel laten schieten. Echt iedere wijziging die je uitvoert, zal enige invloed op het spel hebben. Het is alleen voor je te hopen dat deze invloed gunstig is, en dat je makkertjes niet nog slechter gaan spelen.



KONKLUSIE

Het beeld en geluid van dit spel zijn helaas niet van die kwaliteit om er een gat van in de lucht te springen. Het beeld is gewoon eenvoudig en er beweegt vrijwel niks. Verder is het geluid ook maar matig. De verschillende melodietjes zijn best aardig om te horen, maar gedurende het gehele spel is er b.v. geen gesproken woord te horen. Maar dit alles is voor een spel als dit ook niet van groot belang.

ULTIMATE SOCCER MANAGER is een spel dat het vrijwel alleen van zijn spelkwaliteit moet hebben. Gelukkig is deze dan ook dik in orde. Er zijn mogelijkheden genoeg en de liefhebbers van dit soort spellen zullen zich dan ook volop kunnen vermaken. Wel is het van belang dat je geduld niet te snel opraakt. Want het is absoluut niet zo dat je regelmatig aanbiedingen voor je spelers krijgt, of dat de spelers die je training geeft per week flink vooruitgang boeken.

Een zeer goed spel in dit genre!

Rik Luiten.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

Sorceror Mail Games

Wat is Play-By-Mail?

Play-By-Mail (PBM, in 't nederlands Spelen via de Post) is een hobby die in de jaren tachtig is ontstaan in de Verenigde Staten. Aanvankelijk werd PBM door slechts een kleine groep mensen bedreven. De laatste jaren zien we echter dat PBM door steeds meer mensen wordt ontdekt, mede dankzij de betrokkenheid van professionele bedrijven die een uiteenlopend pakket van spellen op de markt brengen. Op dit moment rekenen enkele tienduizenden mensen PBM tot hun vaste hobby. Het grote voordeel van PBM is dat tientallen spelers aan één en hetzelfde spel deelnemen. De meeste spellen bieden plaats voor zo'n 10 tot 50 spelers. De speler kan kiezen uit diverse genres zoals Fantasy, Science Fiction, historische spellen etc.

Hoe werkt Play-By-Mail?

Zoals de naam al aangeeft wordt bij PBM gebruikt gemaakt van de post. Om aan een spel deel te nemen vraag je bij een PBM bedrijf een zogenaamd startpakket aan. Dit bevat de spelregels en de eerste paar beurten. Een beurt wordt, afhankelijk van het type spel, meestal eens per 14 dagen gespeeld. Gedurende deze tijd stel jij je zetten op, orders genaamd, en stuurt deze voor de sluitingstijd van een beurt (de deadline) naar het PBM bedrijf. Deze verwerkt de orders van allle spelers gezamelijk en stuurt binnen enkele dagen de resultaten naar je terug, waarop jij weer aan de slag kunt. Het grote voordeel is dat je het spel speelt wanneer het jou uitkomt, in jouw vrije tijd. En daarbij toch het voordeel hebben om het op te nemen tegen andere 'echte' spelers. Dit in tegenstelling tot het spelen van een computerspel, waarbij je ook nog eens een computer moet hebben. Dat is bij PBM dus niet nodig.

You Rule!

You Rule! is de naam van het PBM spel dat Sorceror Mail Games aanbiedt. Het is een strategisch fantasy spel dat op dit moment erg populair is in de VS. De bedoeling is om een ideale balans te vinden tussen uitbreiding van je territorium en datgene je al bezit te beschermen. Gedurende je veroveringen ontmoet je zes verschillende rassen uit provincies van zes verschillende terreintypes. Elke provincie is uniek en kan speciale of magische plaatsen bevatten die je zelf kunt onderzoeken. Daarnaast produceren de provincies goederen die je kunt gebruiken voor de opbouw van je rijk, zoals de produktie van diverse wapens, kastelen, wegen enz.
Tien verschillende karakters, zoals spionnen, tovenaars, dokters enz, staan tot je beschikking. Verder zul je handige magische items ontdekken en krachtige spreuken kunnen werpen op jezelf en je tegenstander.

Stuur onderstaande coupon naar: Sorceror Mail Games, Postbus 48, 6190 AA Beek. Tel: 046 372648, Fax en Voice 046 374973.

Ja, ik wil You Rule! wel eens uitproberen en speel **de eerste drie beurten gratis**. Vanaf beurt 4 geldt een standaard beurtprijs vanaf ƒ6,50 tot maximaal ƒ8,50.
Ik kan altijd stoppen wanneer ik dat wil.

Stuur mij:
- o de spelregels A4 gebonden (ƒ10,00)
- o de spelregels losbladig (ƒ4,00)
- o de spelregels op disk (gratis) *diskette meesturen*
- o geen spelregels

Naam ______ Adres ______

Postcode ______ Woonplaats ______

D+S Software HET adres voor al Uw PC-software bijv.

OP=OP: Let op deze aanbiedingen zijn slechts beperkt leverbaar.

Titel	Prijs
Comanche	59
Dune II	**69**
EarthSiege CD	**79**
Heirs to the Throne CD	29
International Championship	39
Interplay's 10 Year Anth. CD	59
Jurrasic Park	49
Kingmaker	59
MS Encharta '95 CD	169
Megafortress Compleet CD	49
Microcosm Limited Edition CD	89
Perfect General CD	39
Stunt Island	79
Tornado+Desert Storm 3½ of CD	119
Triple Action I CD	39
Triple Action II CD	39
Triple Action III CD	39
Triple Action IV CD	39
Who Killed Sam Ruppert CD-OEM	39

DIVERSEN:

Titel	Prijs
AD&D Collection CD	108
AD&D Krynn Collection	79
AD&D Triple Pack 3½ of CD	69
5 Ft 10 Pack Deel 1 10 CD's	79
5 Ft 10 Pack Deel 2 10 CD's	79
5 Ft 10 Pack Deel 3 10 CD's	79
7th Guest CD-OEM	49
10 Great Titus Games CD	79
1830 Railroad & Robbers CD	98
1942: Pacific Air War	119
1942: Pacific Air War Gold CD	119
1944: Across the Rhine CD	**108**
A-IV Networks CD	**98**
Acces Classic Collection	69
Aces Collection CD	**98**
Aces o/t Deep CD	98
Aces o/t Deep Missions	69
Aces of the Pacific	108
Aces o/t Pacific + 1946 CD-OEM	59
Air Combat Classics(LucasArts)	119
Al Qadim 3½" of CD	98
Alien Legacy	98
Alien Logic CD-oem	**69**
Alone i/t Dark III CD	129
Apache Longbow CD september	**98**
Armored Fist CD	89
Ashes of Empire	39
Award Wargames 3½" of CD	119
Battle Bugs	89
Battle Chess II	79
Battle Isle II	108
Battle Isle II CD	89
Battle Isle II Scenario CD	69
Beneath a Steel Sky CD	98
Betrayal at Krondor	119
Betrayal at Krondor CD	89
Bio Forge CD	129
Blackthorne	98
Bloodnet CD	98
Breach III	**???**
Bridge Champ. with O. Sharif CD	98
Bullfrog Compilation CD	**79**
C.H.A.O.S. Continium CD-OEM	39
C.I.T.Y. 2000 CD	98
Chaos Control CD	**98**
Cannon Fodder	69
Cannon Fodder II	98
Carriers at War II	129
CAW Construction Kit	98
Carrier Strike	108
Celtic Tales CD	**98**
Chaos Control CD	**98**
Chessmaster 3000 CD OEM	59
Chessmaster 4000 Turbo Windows	98
Colonization CD	98
Command & Conquer CD september	**???**
Commander Blood CD-oem	59
Companions of Xanth	108
Conquest of Japan	98
Conspiracy CD	119
Creature Shock	129
Critical Path CD-oem	49
Crystal Caliburn Pinball CD-oem	**49**
Cyberia CD	98
CyberRace 3½" of CD	79
D-Generation	89
Deadelous Encounter CD	119
Daemonsgate CD	98
Dark Forces CD UK	119
Dark Legions CD	98
Dark Legions CD-OEM	59
Dark Sun 3½" of CD	108
Dark Sun I CD-oem	59
Dark Sun II 3½" of CD	108
Dark Sun II CD-OEM	59
Dawn Patrol	119
Day o/t Tentacle	98
Day o/t Tentacle CD	89
Day o/t Tentacle CD-OEM	69
Death Gate CD	98
Definitive Wargame Coll. CD	**98**
Delphine Classic Collection	89
Descent CD	98
Desert & Jungle Strike CD	**??**
Disciples of Steel	108
Dog Fight	79
Dog Fight CD	49
Doom 40 Levels	39
Doom Utility Disk CD	69
Doom II CD	129
Dracula Unleashed CD-OEM	69
Dragon Lore CD	98
Dreamweb CD	98
Dungeon Hack	89
Dungeon Master II CD	**98**
Dynamix Bundle	129
East Front	108
Ecstatica CD	119
Empire Soccer '94	98
Elder Scrolls: Daggerfall CD	**???**
Entertainment Volume 1 4CD's	**79**
Entombed CD	108
Escape from Hell	39
Excellent Games	119
Eye o/t Beholder III	98
F-15 Strike Eagle II	59
F-19 Stealth Fighter	59
Falcon Gold CD	98
Fields of Glory CD	49
Flight o/t Amazon Queen CD	**98**
Flight Unlimited CD	**98**
Flightsim Toolkit CD	129
Freddy Pharkas	79
Full Trottle CD UK	119
FX Fighter CD	**89**
Gabriel Knight	108
Gabriel Knight CD-OEM	69
Game Pack III	108
Gateway II CD	108
Gemfire	98
Genghis Khan II	**98**
Gettysburg CD Windows	149
Gods of Thunder CD	49
Golden 7 CD	129
Gr. Naval Battles	39
Super Ships i/t Atlantic	49
Gr. Naval Battles I CD-oem	**59**
Gr. Naval Battles II CD	108
Gr. Naval Battles II CD-oem	59
Gr. Naval Battles III CD-oem	**59**
Hammer o/t Gods CD	119
Hannibal	79
Harpoon II deLuxe CD	**98**
Hearts of China	49
Heimdall II	108
Heimdall I+II CD	69
Heirs to the Throne	98
Hexx	98
Hi-Octane CD	**129**
The Horde CD	98
Hubble Space Telescope CD	**79**
Humans	89
Indiana Jones IV CD-oem	69
Indy Car Racing	79
7 Track Pack	59
Indy Car Racing USA CD-oem	59

tel. 01830-48787   fax 01830-48055   Postbus 504   4200AM Gorinchem

Bestelformulier

Naam : ....

Adres : ....

Postcode en Plaats: ....

Telefoon: ....

Wenst te bestellen:

.... 3,5"/5,25"/CD

.... 3,5"/5,25"/CD

....

Mijn computer-configuratie is: 80 / MHz ......mb RAM Intern geheugen

HD:......Mb FDD: 3,5"/HD 5,25"/HD CD VGA/SVGA

Stuur deze bon op naar: **D+S Software, Antwoordnr. 250, 4200VB Gorinchem**, een postzegel is niet nodig. Of fax hem naar: D+S Software 01830 - 48055. Uw bestelling wordt bij binnenkomst verwerkt en via de PTT **(24-uurs verzending)** en goed verpakt, bij U thuis afgeleverd.

Games		Games	
Aces over Europe	49,-	Gunship 2000	39,-
Aces over the Pacific	49,-	Hard Ball IV	99,-
Aegis Guardian	49,-	Hell	45,-
Alien Logic	45,-	Hell Cab	45,-
Alone in the D. III	**79,-**	Horde	49,-
Apache	**99,-**	Induvcar	49,-
Battle Bugs	79,-	Indiana Jones (Fate)	39,-
Beneath a Steel Sky	39,-	Inferno	49,-
Bioforge	99,-	Inherit the Earth	49,-
Blackthorne	89,-	Iron Helix	39,-
Blue Force	45,-	Jokers Wild	49,-
Bureau 13	79,-	Jutland	39,-
Campaign	59,-	**Jungle Strike**	**89,-**
CHAOS Continuum	35,-	King Quest 7	75,-
Command and Con.	**99,-**	Larry 6	45,-
Commander Blood	45,-	Legend of Kyr. III	89,-
Conan	65,-	**Little Big Adventure**	**89,-**
Creature Shock	99,-	Little Devil	59,-
Chaos Control	**69,-**	Lodermaner	39,-
Cyberia	49,-	**Linkworlds**	**89,-**
Cyberrace	39,-	Loom	29,-
Cyberwar	79,-	Lost Eden	75,-
Cyclemania	69,-	Lost in Time	49,-
Cyclones	45,-	Maabus	99,-
Dark Forces	79,-	Mad Dog I	29,-
Dark Legions	49,-	Mad Dog II	35,-
Dark Sun I of II	45,-	**Magic Carpet**	**89,-**
Day of the Tentacle	39,-	Man Enough	45,-
Descent	**69,-**	Megarace	25,-
Desert Storm	39,-	Microcosm	35,-
Disc World (NL)	89,-	**Monty Python's**	**69,-**
Drug War	79,-	**Mortal Kombat II**	**79,-**
Dracula Unleased	49,-	MS Flight Sim. 5.1	89,-
Dragon's Lair	49,-	MS Golf	59,-
Dragon Lore	45,-	MYST	59,-
Dream Web	69,-	Nascar Racing	59,-
Drug War	79,-	**NBA Live**	**89,-**
Ecstatica	**45,-**	Nova Storm	45,-
Falcon Gold	75,-	Outpost	39,-
Flight Unlimited	**89,-**	**Panzer General**	**39,-**
Full Throttle	79,-	**Phantasmagoria**	**99,-**
F-15 Strike Eagle III	39,-	Pinball Deluxe	69,-
F-117 Stealth Fighter	39,-	**Pizza Tycoon**	**89,-**
Freddy Pharkhas	**69,-**	Police Quest IV	45,-
FX-Fighter	**89,-**	**PGA Tour Golf 486**	**99,-**
Gazillionaire	**99,-**	Psycho Pinball	79,-

Stuur uw bestelling in een envelop zonder postzegel naar...

CDRom-Update!
Antwoordnummer 212
2980 WE Barendrecht

...of bel naar 01806-11867
...of fax naar 01806-23213

U kunt ook bellen voor een gratis bestellijst met nog meer supervoordelige titels!

Betaalwijze en Verzendkosten:

Vooruitbetaling via Bank: 43.38.42.717	*+7,50*
Vooruitbetaling via Giro: 68.37.746	*+7,50*
Meegezonden Cheque of betaalkaart:	*+7,50*
Onder Rembours:	*+15,-*

Levering binnen 48 uur na bevestiging betaling (mits voorradig)
Prijzen inclusief BTW

Indien u ieder kwartaal besteld, dan houden wij u op de hoogte van de nieuwste titels en aanbiedingen van CDRom-Update!

De laagste prijzen!

Games		Diversen	
Ravenloft	45,-	Am Space Expl.	35,-
Rebel Assault	49,-	Apollo	35,-
Renegade	49,-	Audubon Birds	39,-
Reunion	39,-	Autodisk '95	35,-
Ring World	49,-	Battle of the Bulge	39,-
Rise of the Robots	49,-	**Bodyworks 4.0**	**59,-**
Rise of the Triad	79,-	Bob Dylan interact.	89,-
Sam & Max	59,-	Compton's Enc.'95	59,-
Sea Wolf	39,-	Desert Storm	35,-
Seal Team	49,-	DK: Way Things.	119,-
Shadowcaster	49,-	DK: Enc Science	119,-
Simcity	39,-	DK: Human Body	119,-
Simcity 2000	45,-	**DK: Enc. Nature**	**119,-**
Simcity Tower	**85,-**	**DK: History World**	**119,-**
Slipstream 5000	89,-	Exploring Solar Sys.	35,-
Space Pirates	79,-	Gardening	35,-
Space Shuttle	49,-	Global Explorer	99,-
Spaceship Warlock	79,-	Great Artists	99,-
Star Trek: Next G.	**89,-**	Grolier Encycl.'95	49,-
A Final Unity	**99,-**	Grolier Prehistoria	49,-
Superski Pro	49,-	**Guinnes**	**79,-**
Streetfigh. II Turbo	**89,-**	Linux (4cd's)	49,-
Tank Commander	**89,-**	MIDI Music Shop	49,-
TFX	59,-	MS Art Gallery	69,-
Transport Tycoon	**79,-**	**MS Bookshelf '95**	**99,-**
UFO: Enemy Unk.	**29,-**	**MS Cinemania '95**	**99,-**
Ultimate Domain	49,-	MS Dangerous Cr.	69,-
Ultrabots	49,-	**MS Encarta '95**	**69,-**
Under a Killing M.	**79,-**	MS Musical Instr.	75,-
US Navy Fighters	**89,-**	MS Money	49,-
USS Ticonderoga	59,-	Oceans Below	39,-
Virtual Pool	**89,-**	Peter Gabriel Xplora	109,-
Warcraft: Orcs...	**89,-**	Redshift Astronomie	69,-
Who Shot Johnny ?	39,-	USA Wars: WWII	35,-
Wing Comm. III	**89,-**	Verkeerstheorie	35,-
World Circuit	45,-	Webster's Encycl.	49,-
Woodruff	99,-	World Atlas 5.0	35,-
Wrath of the Demon	39,-	18+ titels 50 min film o.a	
X-Com Terror of...	99,-	Pink Sheets, Born to Love	
7th Guest	35,-	Pleasure Island, Club 69,	
Adventure pack	79,-	Wet Dreams, per stuk	29,-
Best of Microprose	69,-	Space Sirens: De eerste	
5 Ft. of 10 pack spec	79,-	enige echte interactieve erotische CDRom:	139,-
11 pack Megapack I	79,-	Head To Head	39,-
11 pack Megapack II	79,-	Hooter Heaven	49,-
11th. Hour: verwacht!			

CD Rom Update!

KvK 54455 te Groningen

DIMENSIONplus

POSTBUS 167
9350 AD LEEK
TEL/FAX 05945-19505

SATURN import titels
(zie ook de advertentie elders in deze Software Gids)

16999	UNIVERSELE CONVERTOR	99.00
16009	ASTAL	139.50
16999	BUG! (USA)	119.50
16029	CLOCKWORK KNIGHT 2	129.50
16006	DAYTONA USA	139.50
16024	GREATEST NINE	139.50
16008	PANZER DRAGOON	139.50
16005	SHINOBI X	129.50
16999	SIM CITY 2000 (USA)	139.50
16999	STREETFIGHTER, THE MOVIE	139.50
16999	VIRTUA FIGHTERS REMIX	129.50
16999	VIRTUA RACING (USA)	BEL

MEER TITELS BESCHIKBAAR, BEL NU!

PLAYSTATION-X import
bel voor Europese Playstation

58000	PLAYSTATION, SCART, ADAPTOR SPEL RIDGE RACER	999,-
58034	ACE COMBAT	169.50
58009	CYBERSLED	175.00
58078	GUNNER'S HEAVEN	175.00
58030	J-LEAGUE; WINNING ELEVEN	179.50
58025	JUMPING FLASH	189.50
58006	PHILOSOMA	179.50
58072	RAIDEN	189.50
58032	RAYMAN	179.50
58014	STARBLADE PIX	159.50
58999	STREETFIGHTER; THE MOVIE	179.50
58075	TEKKEN	169.50

BEL VOOR MEER TITELS!

CD32 GAMES:

54027	ALIEN BREED; TOWER AS.	79.00
54036	BENEATH A STEEL SKY	85.00
54004	BUBBA & STICKS	59.95
54029	CANNON FODDER	85.00
54005	DISPOSABLE HERO	55.00
54016	FIRE & ICE	49.50
54023	GUARDIAN	85.00
54075	LITTL DIVIL	79.50
54076	LOST EDEN (SEPTEMBER)	99.00
54009	SENSIBLE SOCCER	75.00
54084	SKELETON KREW	99.00
54034	SIMON THE SORCERER	99.00
54086	SPEEDBALL 2	55.00
54032	SUBWAR 2050	85.00
54040	SUPER STARDUST	85.00
54095	THEME PARK	99.00

3DO

50000	3DO PANASONIC FZ-10; SCART EN SPEL	799,-
50503	SANYO 3DO, SCART & SPEL	899,-
50850	3DO GOLDSTAR EUROPEES; EF SCART EN FIFA SOCCER	879,-
50035	DEMOLITION MAN	139.50
50049	FLASHBACK	109.00
50033	GEX	119.50
50059*	JURASSIC PARK	89.50
50006	KINGDOM'S FAR REACH	109.50
50010	MEGA RACE	99.00
50034	NEED FOR SPEED	119.50
50051	NOVASTORM	119.50
50013	OUT OF THIS WORLD	109.00
50032*	REBEL ASSAULT	89.50
50042	RETURN FIRE	119.50
50014	RISE OF THE ROBOTS	119.50
50015	ROAD RASH	139.50
50037	SAMURAI SHOWDOWN	119.50
50014*	SHOCK WAVE	99.00
50028	SHOCK WAVE JUMP GATE	89.50
50027	STAR BLADE	129.50
50029*	SUPER STREETFIGHTER 2 T.	89.50
50020	SUPER WING COMMANDER	89.50
50005*	TOTAL ECLIPSE	89.50
50039	WING COMMANDER 3	119.50

*=TIJDELIJK (zolang de voorraad strekt)
BEL VOOR NIEUWSTE TITELS EN PRIJZEN

JAGUAR:

49999	JAGUAR; geen spel, SCART	399,-
49000	JAGUAR; inc. spel CYBERMORPH, SCART-aansluiting	449,-
49999	JAGUAR CD SYSTEEM USA	399,-
49001	ALIEN VS PREDATOR	139.50
49015	CANNON FODDER	129.50
49008	CHECKERED FLAG	79.50
49004	CRESCENT GALAXY	79.50
49005	DINO DUDES	79.50
49011	DOOM	139.50
49999	FIGHT FOR LIFE	139.50
49012	IRON SOLDIER	109.00
49015	PINBALL FANTASIES	129.50
49999	POWERDRIVE RALLY	139.50
49006	RAIDEN	79.50
49999	RAYMAN	139.50
49016	SYNDICATE	139.50
49007	TEMPEST 2000	119.50
49017	THEME PARK	139.50
49014	VAL D'ISERE	119.50
49999	WHITE MEN CAN'T JUMP	139.50

BEL VOOR MEER/NIEUWE TITELS!

CD-I GAMES:

64043	7TH GUEST	139.50
64022	BURN CYCLE	129.50
64021	CHAOS CONTROL	119.50
64030	DINO'S QUEST	99.00
64028	EARTH COMMAND	99.00
64029	ESCAPE FROM CYBERCITY	119.50
64033	LEMMINGS	79.50
64034	LITIL DIVIL	119.50
64039	MUTANT RAMPAGE	119.50
64040	SPACE ACE	129.50
64042	STRIKER PRO	99.00

BEL VOOR MEER TITELS!

MEGADRIVE & SUPER NINTENDO EUROPEES:
BEL VOOR TITELS EN PRIJZEN

MEGA-CD & 32X EUROPEES:
BEL VOOR TITELS EN PRIJZEN

SUPER FAMICON

20000	SNES UNIV.CONVERTOR	39.95
20013	DRAGON BALL Z 3	109.00
20003	FINAL FANTASY 6	159.50
20004	FRONT MISSION	169.50
20005	GANBARE GOEMON 2	109.00
20009	METROID	79.50

SUPER NINTENDO USA

20102	BREATH OF FIRE	139.50
20115	BREATH OF FIRE 2 (OKT)	139.50
20116	CASTLEVANIA DRAC.-X	119.50
20110	CHRONO TRIGGER (SEP)	169.50
20113	DIRT TRAX FX (SEP)	139.50
20112	DOOM (SEP)	149.50
20101	EARTHWORM JIM	139.50
20103	FINAL FANTASY 3	159.00
20124	HAGANE	139.50
20105	ILLUSION OF GAIA	149.50
20117	JUDGE DREDD	139.50
20106	JUNGLE STRIKE	109.00
20111	KILLER INSTINCT (SEP)	149.50
20107	MORTAL KOMBAT 2	109.00
20109	SECRETS OF MANA	139.50
20118	SPIDERMAN	139.50
20114	SYNDICATE (SEP)	129.50

VIRTUAL BOY, NINTENDO GOES 32BIT

15000	VIRTUAL BOY (USA)	439,-
15002	GALACTIC PINBALL	89.50
15003	TELERO BOXER	89.50
15004	WARIO CRUISE	119.50

MANGA full-length video films:

90000	AKIRA	39.95
90001	APPLESEED	39.95
90021	CLASH O/T BIONOIDS	39.95
90011	FIST OF THE NORTHSTAR	39.95
90080	MEGAZONE 23	39.95
90016	MONSTER CITY	39.95
90064	NINJA SCROLL	39.95
90085	PATLABOR	39.95
90045	PLASTIC LITTLE	29.95
90020	ROUJIN-Z	39.95
90089	SPACE ADVENTURE COBRA	39.95
90034	THE GIGOLO	29.95
90013	THE PROFESSIONAL, G.13	39.95
90010	WICKED CITY	39.95
90053	WINGS OF HONNEAMISE	39.95

MANGA T-SHIRTS (alleen maat XL):

04000	AKIRA groen	35.00
04007	AKIRA wit	29.95
04006	AKIRA zwart	29.95
04008	DOMINION TANK POLICE	29.95
04001	MANGA LOGO wit	19.95
04005	MANGA LOGO zwart	19.95
04002	UROTSUKIDOJI 1	29.95
04003	UROTSUKIDOJI 2	29.95
04004	WICKED CITY	29.95

Hardware en software worden normaliter binnen 14 dagen geleverd. Mocht u langer dan 14 dagen moeten wachten, dan ontvangt u van ons bericht! Op hardware zit 1 jaar garantie mits geen schade door oneigenlijk gebruik.
Kopen zijn definitief, ruilingen alleen in geval van defekte exemplaren en dan nog alleen tegen een werkend exemplaar van dezelfde titel (binnen 10 dagen retourneren naar onze postbus met brief). Prijzen inc. BTW, ex verzendkosten a f 10,- per bestelling (rembours) en onder voorbehoud.

ALJO Magic

PC CDROM / MACINTOSH / NINTENDO / SEGA / SONY / 3DO / ATARI
NEO-GEO / MANGA / MAGIC THE GATHERING / BOEKEN

bel voor 'n prijslijst

PC CDROM

1830 Railroads & Robbers	79	Iron Cross	89
5th Fleet	99	Jagged Alliance	89
7th Guest	35	Jungle Strike	69
Alien Breed: Tower Assault	69	King's Quest 7	69
Alien Logic	39	King's Quest Coll.	69
Alone in the Dark 3	99	Kingdom:The Far Reaches	79
Battle Isle 2	99	Kyrandia 2	39
Beneath a Steel Sky	39	Kyrandia 3	79
Betrayal at Krondor	39	Little Big Adventure	99
Big Red Adventure	39	Lords of the Realm	79
Bioforge	99	Manchlaven!! The Prince	89
Blackthorne	69	Magic Carpet	79
Body Count	49	Master of Magic	89
Buried in Time	85	Menzoberranzan	39
Colonization	79	Micro Machines 2 *	69
Command&Conquer *	99	Mortal Kombat 2	69
Commander Blood	29	Myst	49
Creature Shock	99	NBA Live '95	99
Cyberia	49	Nascar Racing	59
Daedalus Encounter	69	Novastorm	59
Dark Forces	69	Panzer General	39
Descent	79	Perfect General 2	79
Desert Strike	39	Pizza Tycoon	79
Discworld	89	Prisoner of Ice	99
DOOM:The Ultimate DOOM	79	Renegade	39
Earth Siege	89	Reunion	39
Ecstatica	39	Rise of the Triads	79
Fantasy Fest	99	Sim Tower	89
FIFA Int. Soccer	69	Simon the Sorcerer 2	79
FX Fighter	79	Slipstream 5000	79
Falcon GOLD	89	Space Quest 6	79
Fighter Wing	69	Star Trek - A Final Unity	79
Flight Commander 2	89	Stonekeep *	99
Football Glory	69	Super Karts	69
Front Lines	79	Syndicate Plus	39
Full Throttle	69	Virtual Pool	89
Great Navel Battles 3	39	Warriors	79
Harpoon 2	89	Wing Commander 3	99
Hi-Octane	109	(* = verwacht!)	

SEGA
SATURN

Saturn + Virtua Fighters [EUROPESE versie]	1149
Saturn + Virtua Fighters [Import USA]	1239
Virtua Stick	99,95
Control Pad	59,95
RF Unit	69,95

UNIVERSELE CONVERTER (Speel alles op je Saturn) NU VOOR!! 89

[EUROPEES]	
Clock Workknight 1	109
Daytona U.S.A.	119
Panzer Dragoon	119
Victory Goal 1	109
[USA]	
Astral	119
BUG!	99
MYST	119
Robotica	119
[JAPANS]	
Blue Seed	159
Clock Workknight 2	129
Gale Racer	149
Last Gladiators	159
Powerfull Baseball	159
Shinobi - X	149
Street Fighter - Movie	159
Virtua Hidide	159
Virtua REMIX	119

!!!! BINNENKORT !!!!
SONY PLAYSTATION EUROPEES

TEL : 070 - 32 999 31
FAX : 070 - 32 999 31
BBS : 070 - 32 971 54

POSTBUS 66239
2506 GE DEN HAAG

GIRONUMMER : 6931734

!! LET OP !!
BEL VOOR LAATSTE PRIJZEN

ALLE PRIJZEN INCL. 17.5% BTW EN ONDER VOORBEHOUD
VERZENDKOSTEN FL. 8.50
!!! NIEUW !!! -> ACCEPTGIRO BIJGESLOTEN

Software 2000

CD-ROM titels prijslijst

Specialist op het gebied van MS-DOS spelsoftware.

Fax 015-138635

AKTIE		hfl.
Aces of the Deep		99
Alien Olympics		79
All New World of Lemmings		119
Al-Qadim		79
Armored Fist		99
Award Winners Platinum		99
Best of Epic & Apogee	SH	39
Chaos Engine		79
CyberRace		59
Cyclemania		109
Dark Forces	NL	79
Deathstar		39
Descent		99
Desert Strike & Jungle Strike		59
Doom 1 - incl. episode 4		89
Doom 2		129
Dr. Drago's Madcap Chase		89
EarthSiege		79
EarthSiege expansion pack		59
Eight Ball Deluxe		109
Epic Megagames	SH	39
F1 - World Championship		89
FIFA International Soccer		89
Football Pro '95 (Front Page)		99
FX Fighter		89
Guy Spy		69
HardBall 4 (Baseball)		89
Heretic	SH	35
Hi-Octane		129
the Horde		79
Humans		119
IndyCar Compilation		79
International Tennis Open		79
Iron Assault		99
Jazz Jackrabbit	SH	49
Jimmy White's Wh. Snooker		39
Jurassic Park		89
Kick Off 3		79
Lemmings 2 (incl. Lemmings 1)		89
Links Collectors CD		149
Links 386		99
Links 386 data: Prairie Dunes		89
Lode Runner		89
Mad Dog McCree		49
Mad Dog II: The Lost Gold		89
Manchester United Pr. League Ch.		99
Mechwarrior 2		139
Megarace		45
MicroMachines 2		79
Microsoft Golf		59
Microsoft Golf data: Pinehurst		49
Mortal Kombat II		89
Nascar Racing		79
Nascar Track Pack		59
NBA Live 95		129
NHL Hockey 95		109
Novastorm		119
On The Ball		79
PGA Tour Golf 486		129
Picture Perfect Golf		99
Pinball Dreams Deluxe		99
Pinball Fantasies Deluxe		99
Pinball Mania		89
Pirates! Gold		45
Player Manager 2		89
Premier Manager 3		79
Privateer		39
Privateer & Strike Commander		109
Psycho Pinball	NL	79
PYROtechnica		79
RALLY		59
Rebel Assault	NL	79
Renegade		89
Retribution		99
Rise of the Robots		69
Rise of the Triad		79
Sabre Team		79
Seawolf SSN-21		39
Sensible Soccer		49
Slipstream 5000		89
Space Hulk		129
Star Crusader		109
Stellar 7		39
Street Fighter II		29
Striker '95		89
SubWar 2050		49
Summer & Winter Challenge		59
Super Street Fighter II Turbo		79
SuperKarts	NL	79
SuperSki Pro		59
Syndicate		129
Tactical Manager		79
TANK Commander		89
Terminal Velocity		89
Ultimate Football		119
Ultimate Soccer Manager		89
Virtual Pool		99
Warriors		99
Who Shot Johnny Rock		129
Wild Cards		89
Wing Commander 1 & 2 Deluxe		99
Wing Commander 3		139
Wing Commander Armada		109
Winter Olympics		129
Wolfpack		69
World Circuit (Form. One Gr. Pr.)		49
World Cup Golf		129
World Cup USA '94		89
Zool 2		79

BRIDGE	
Bridge Champion (Omar Sharif)	99
Will Bridge: Classic	119
Will Bridge: Grand Master	119

SCHAKEN	
Battle Chess Collection	89
Bobby Fischer Teaches Chess	119
ChessMaster 4000 Turbo	49
Complete Chess System	119
Star Wars Chess	59
VirtuaChess	119

VLIEGEN EN VAREN	
1942 The Pacific Air War GOLD	119
Aces Collector's Edition	99
Air Havoc Controller	79
Comanche	99
Combat Air Patrol	99
Dawn Patrol	89
Delta-V	69
Elite II: Frontier	79
F-15 Strike Eagle 3	49
Falcon 3.0	49
Falcon GOLD	99
Fleet Defender GOLD	99
Flight Light	69
Flight Unlimited	99
Frontier: First Encounters (Elite 3)	99
Gunship 2000	49
Interactive Sailing	139
Mantis XF5700	79
Microsoft Flightsimulator 5.1	89
scenery: Europe 1	89
scenery: Las Vegas	99
Sail Simulator 2.1	149
Secret Weapons of the Luftwaffe	59
Strike Commander	39
TFX	99
Tornado & Desert Storm	99
US Navy Fighters	119
Wings of Glory	99
X-Wing Collector's CD	129

ADVENTURES		
7th Guest		49
Alien Legacy		79
Alone in the Dark 3		129
Astronomica		149
Beneath a Steel Sky		119
Betrayal at Krondor		55
Big Red Adventure		69
Bloodnet		99
Blue Force		109
Bureau 13		89
Chaos Control		99
Commander Blood		59
Conspiracy		129
Creature Shock		139
Critical Path		59
Cyberia		69
Cyberwar (Lawnmower Man 2)		119
Daedalus Encounter	NL	79
Daemonsgate		99
Dagger of Amon Ra		79
Dark Seed		49
Dark Sun - Wake of the Ravager		69
Day of the Tentacle		79
Death Gate		99
Discworld		99
Dracula Unleashed		79
Dragon Lore		99
Dragonsphere		99
DreamWeb		99
Dune		29
Dungeon Hack		99
Dungeon Master 2	TIP	99
Ecstatica		129
Eye of the Beholder		49
Eye of the Beholder 3		69
Fantasy Fest		109
Flight of the Amazon Queen		99
Freddy Pharkas		99
Full Throttle	NL	79
Gabriel Knight		49
Ghosts		119
Goblins 3		89
Guilty		119
Hell		59
Hell Cab		79
Hugo's House of Horrors		35
Inca		49
Inca 2		59
Indiana Jones & Fate of Atlantis		89
Inferno		119
Inron Helix		59
Jagged Alliance		99
Jewels of the Oracle		129
Johnny Mnemonic		129
Jones in the Fast Lane		39
Journeyman Project Turbo		49
Journeyman Project 2		99
Jump Raven		149
King's Quest Collection (1-6)		99
King's Quest 7	NL	79
Kingdom		99
Knights of Xentar (Dragon Knight 3		99
Labyrinth of Time		99
Lands of Lore		119
Last Dynasty		99
Lawnmower Man		49
Legend of Kyrandia & Hook		59
Legend of Kyrandia 2		119
Legend of Kyrandia 3		99
Leisure Suit Larry Collection (1-6)		79
Little Big Adventure		119
Loom		45
Lord of the Rings		119
Lords of the Realm		109
Lost Eden		79
Lost Files of Sherlock Holmes		139
Lost in Time		79
Lost Treasures of Infocom		119
LucasArts Archives (6 CD's)		89
Lunicus		69
Maabus		119
Magic Carpet Plus (incl. data)		129
Magic Death		69
Man Enough		89
Marco Polo		79
the Mask		59
Master of Magic		99
Menzoberranzan		119
Might & Magic: World of Xeen		139
Mirage		129
MYST		99
New Horizons		119
Noctropolis		119
Nomad		69
Orion Conspiracy		89
Paparazzi		129
Police Quest 4		59
Prisoner of Ice		119
Quantum Gate		69
Quest for Glory 4		99
Ravenloft		99
Ravenloft 2		99
Return to Ringworld		109
Return to Zork		75
Ringworld		89
Sam & Max Hit the Road		59
Secret of Monkey Island		59
Shadows of Cairn		119
Shadowcaster		39
Sherlock Holmes vol. 2		139
Sherlock Holmes vol. 3		119
Simon the Sorcerer 2		99
Space Quest Collection (1-5)		99
Space Quest 6		99
Star Trail		129
Star Trek: 25th Anniversary		69
Star Trek Next Gen. - A Final Unity		99
Starlord		129
System Shock		139
Ultima 8: Pagan		79
Ultima Underworld 1 & 2		129
Ultimate Domain		99
Under a Killing Moon		119
the Vortex		119
Voyeur		99
Warcraft		99
Whale's Voyage		89
Where in the World is Carmen SD		119
Who Killed Sam Rupert		49
Woodruff		79
Wrath of the Gods		79

OORLOG/SIMULATIE	
5th Fleet	119
1830 Railroads & Robber Barons	99
1944: Across the Rhine	99
A-IV Network$	99
Aegis Guardian of the Fleet	89
Battle Bugs	49
Battle Isle 2	129
Battle Isle 2 data: Titan's Legacy	69
Bioforge	129
Cannon Fodder & Beneath a St.	129
Celtic Tales	119
Civil War	99
Colonization	99
Combat Classics 3	89
Dark Legions	99
Definitive Wargame Collect. (SSI)	129
Detroit	49
Forever Growing Garden	69
Front Lines	99
Grandest Fleet	99
Great Naval Battles 2	119
Great Naval Battles 3	59
Harpoon	49
Harpoon 2	99
Historyline 1914-1918	89
Iron Cross	99
Jutland	139
Kingspoint	119
Machiavelli the Prince	99
Microcosm	149
Millenium Auction	139
Outpost	49
Panzer General	49
Panzer General 2	89
Pizza Tycoon	99
Power House	129
Railroad Tycoon & Civilization	89
SimCity 2000 Collection - DOS	129
SimCity 2000 Collection - Windows	129
SimTower	99
SimTown	119
Stalingrad	119
Theme Park	109
Transport Tycoon	99
UFO - Enemy Unknown	79
USS Ticonderoga	49
Wolf	119
X-Com: Terror from the Deep	99

MULTIMEDIA		
3D Home Architect		199
Complete House		69
Home Repair Encyclopedia		89
Print Artist		159
Print Shop Deluxe		279
Microsoft Bob		229
Build & Race Backroad Racers		69
Build & Race Motor Stars		69
Julia Child Home Cooking		129
Understanding Exposure (Photo)		149
3D Landscape		179
Family Tree Maker Deluxe		229
Gone Fishin'		119
Beer Homebrewing Guide		79
MS Wine Guide		89
5 Ft. 10 Pak vol. 3		79
Megapak 2 (11 CD's)		99
MS Home 5 CD Bundle		229
Publisher's Pick (10 CD's)		69
Ten Pak (10 CD's)		99
Treasure Pack 1 (10 CD's)		99
Ultimate Family Games		69
Ultimate Game Collection		89
1995 Guinness Disc of Records		99
Complete Reference Library		179
MS Bookshelf '95		229
MS Isaac Asimov's Ultimate Robot		115
Oxford Compendium		199
Oxford Reference Shelf		199
Random House Unabr. Dictionary		189
the Way Things Work		119
3-D Body Adventure		99
A.D.A.M. The Inside Story		159
AnnaTommy		79
Bodyworks 4.0		119
Home Medical Advisor Pro		179
How Your Body Works		99
Magic Schoolbus - Human Body		115
Nine Month Miracle		139
Ultimate Human Body		139
Distant Suns 3.0		119
Exploring our Solar System		89
Interactive Space Encyclopedia		89
Magic Schoolbus - Solar System		115
Redshift 1.2		139
Return to the Moon		69
Voyage to the Stars		289
Compton's Interactive Ency 1995		59
Encarta 1995		89
1995 Grolier Ency 7.0		79
20th Century Video Almanac		59
Complete Multimedia Bible		99
D-Day Normandy 44		159
Dead Sea Scrolls Revealed		129
Encyclopedia JFK Assassination		99
Ephemeral Films 1931-1960		79
Exploring Ancient Architecture		119
Exploring Ancient Cities		99
Eyewitness History of the World		139
Haldeman Diaries (Watergate)		139
JFK Assassination		139
MS Ancient Lands		115
MindQuest: Medieval France		139
Secrets of the Pyramids		69
Stowaway! Stephen Biesty		89
Tarraco (Roman Town)		89
Bernard of Hollywood's Marilyn		149
Electr. Library of Art: Western		89
Electr. Library of Art: Renaissance		55
Fellini		99
Great Artists (Nat. Gallery)		89
History Through Art		119
MS Art Gallery (Nat. Gallery)		115
MS Cinemania '95		115
Mondrian		129
Monty Python's Waste of Time	NL	79
MovieSelect		69
a Passion for Art		119
Star Trek Interactive Techn. Man.		129
Tools & Tales		69
Ultimate Frank Lloyd Wright		115
Sherlock Holmes & Shakespeare		79
Greatest Books Collection		99
Madness of Roland		89
Romeo & Juliet		129
Beethoven's 5th		79
Bob Dylan: Highway 61		119
Composer Quest		89
a Hard Days Night		79
Headcandy (Brian Eno)		79
Heart (20 years Rock 'n' Roll)		129
Jazz		189
Jump (David Bowie)		89
MS Beethoven: 9th Symphony		115
MS Mozart: Dissonant Quartet		115
MS Schubert: Trout Quintet		115
MS Composer's Collection (alle 3)		179
MS Musical Instruments		115
MS Strauss: Three Tone Poems		115
MS Stravinsky		115
MusicMagic Songbook		99
MusicROM Rhythm & Blues		69
No World Order (Todd Rundgren)		89
Prince Interactive		119
Residents' Freak Show		99
Residents' Gingerbread Man		89
Tchaikovsky's 1812 Overture		99
Vid Grid (Video Moving Puzzle)		89
Viking Opera Guide		109
Woodstock 25th Anniversary		79
World Beat		129
Xplora1 (Peter Gabriel)		119
Yes Active - Talk		69
3-D Dinosaur Adventure		99
The Animals! 2.0 - San Diego Zoo		89
Coral Reef!		119
Eyewitness Ency of Nature		139
Interactive Field Guide to Birds		99
MS Dangerous Creatures		115
MS Dinosaurs		115
Multimedia Dogs 2.0		89
Multimedia Cats		89
Undersea Adventure		99
Maniac Sports		99
MS Complete Baseball		115
MS Complete NBA Basketball		99
Ski World		149
Aviator		119
Brief History of Time		99
ComputerWorks		89
Daring to Fly!		119
Eyewitness Ency of Science		139
Isaac Asimov Science Adventure 2		99
Leonardo The Inventor		119
Murmurs of Earth - Voyager		169
UFO		79
Warplanes		139
Wild Blue Yonder		119
Wings over Europe		109
My First Incr. Amazing Dictionary		119
Adventures - worldwide		119
Antarctica		99
China in a Nutshell		69
Europe Alive		99
From Alice to Ocean		149
MS 500 Nations - Indian Exper.		119
Multimedia Ireland		69
National Geographic Picture Atlas		189
National Parks		139
One Tribe (people and cultures)		159
Voyage in Egypt		119
Voyage through Italy		119
World Vista		95
Yosemite		69
3D Atlas		139
Global Explorer		159
PC Globe 6.0		129
One World Atlas		119
ANDRoute '95 Europa		89
ANDRoute '95 Nederland		69
License to Drive		139
Theorie Examen (CBR-methode)		79
Global French		159
Global German		159
Global Italian		159
Global Spanish		159
Mavis Beacon Teaches Typing!		99
Mavis Beacon Typing for Kids		89
AstroScopes		119
The Alchemist		119
Digital Love		79

Voor inhoudelijke pakketinformatie verwijzen wij naar de diverse vakbladen.

Bel ons voor prijsinformatie omtrent diskette versies op 3.5".

BESTELFORMULIER

deze bon zenden aan Software 2000, Breestraat 28-a, 2611 RG Delft.

NAAM ....

ADRES ....

POSTCODE ....

WOONPLAATS ....

TELEFOON ....

BESTELLING:

1 [..............................]

2 [..............................]

3 [..............................]

BETALINGSWIJZE: (aankruisen)

1 O Per bijgesloten bank-, euro- of girocheque.

2 O Per vooruitbetaling op giro 6408914.

Bestelling beneden 100 gld ? Dan bijtellen 10 gld verzendkosten.

9509

FULL THROTTLE: OPLOSSING

Begin: Klim uit de container; om je motorsleutels te krijgen trek je de barkeeper aan zijn neusring; stap op je motor, sla de Rottwheeler van het wegdek; je motor blijkt gesaboteerd, je verliest de voorvork en na een ongeluk beland je bij Maureen (Mo).

Melonweed 1: Praat met Mo (je zult spullen moeten verzamelen zodat Mo je motor kan repareren) en pak de jerrycan en slang; buiten praat je met de reporter die je gered heeft (blijkt ook niet te vertrouwen); naar Todd's caravan, klop op de deur en als Todd achter de deur staat trap je hem in, binnen pak je de loper (hangt aan binnenzijde van het kastje) en de lap vlees (in de koelkast), ga met de lift naar beneden en pak daar het las-apparaat; haal op het terrein met benzine-station het slot op (eerst bewerken met je loper); bij het sloopterrein bevestig je eerst het slot aan de grote deur en klim je via de kabel naar boven, loop door naar de sloopauto's en stop in de blauwe auto het stuk vlees zodat de waakhond even bezig is, ga dan terug naar de muur en loop onder in beeld naar rechts tot je bij de hijskraan bent, rommel zodanig met de kraan-hendels dat de waakhond in de auto omhoog getild wordt, je hebt nu vrij spel. Haal de voorvork op; nu terug naar het benzine-station, klim een stukje de ladder op en ga daarna uiterst links uit het zicht staan, de bewakers komen en laten hun voertuig onder de toren staan. Bevestig de slang aan de tank van hun voertuig, zet er de jerrycan onder, zuig aan de slang om benzine af te tappen; je hebt nu alles gedaan waar Mo om vroeg en als dank krijg je je motor terug.

Melonweed 2: je vertrekt met je motor je eigen motorgang, Morley en Ripburger achterna. Helaas is de weg geblokkeerd, terug naar het benzine-station en lok de agenten naar de benzine-toren (stukje ladder oplopen); de weg is nu vrij en je haalt eerder genoemden in. Morley wordt vermoord door Ripburger (een reporter maakt er foto's van; zijn camera wordt in beslag genomen door Bolus, handlanger van Rip). Ben hoort de laatste woorden van Morley (Mo blijkt Morley's dochter te zijn) en zweert wraak te nemen op Rip. Bolus wordt erop uit gestuurd om Mo te doden, dit lukt hem niet want Mo kan ook zo haar eigen boontjes doppen.

Pete's mink ranch: Op de plek waar Bolus viel vind je een clue waar Mo zich moet bevinden: Pete's mink ranch. Ga nu met de motor de weg in linksboven en je belandt bij de bar; hierbinnen zie je op t.v. (meerdere keren op monitor klikken) het nieuws dat Morley dood is en jij en Mo de hoofdverdachten zijn. Praat met de barkeeper en Emmett en laat de foto zien, loop achterom en in de container vind je Miranda, de reporter die je een nep-identiteitskaart geeft; deze nep-i.d. geef je aan Emmett die je met zijn truck voorbij de nieuwe blokkade brengt tot bij Pete's ranch. Helaas heeft Emmett je brandstofslang gejat en is met zijn truck de hort weer op. Ga het huisje aan de voorzijde in en pak de bandenlichter (ligt onder kussen), forceer het slot van de kist met de bandenlichter en zie: een nieuwe brandstofslang. Mo, die connecties blijkt te hebben met de Vulturegang (bekijk banier boven bed) vlucht. Je gaat haar achterna, maar ze is te snel voor je. Maak kennis met de Cavefishgang die Emmett's truck uitschakelen, maar daardoor ook de brug opblazen; intussen zijn Nestor en Bolus, Rip's handlangers bij de ranch gearriveerd.

How the hell kom ik over die kapotte brug: De bedoeling is nu dat je 3 items vergaart die je nodig hebt om over de kapotte brug te komen: een soort ventilator, een booster en een springschans. Bij de gekantelde truck draai je de wielen van de truck met de bandenlichter, duw de truck om en pak wat mest. Bij de kapotte brug bekijk je het aanplakbord nauwkeurig. Naar de ranch en lok Nestor en Bolus achter je aan, dankzij je capriolen bij de gekantelde truck zullen ze een ongelukje krijgen. Rip verschijnt ten tonele, haalt Bolus en Nestor op en samen smeden zij nieuwe plannen. Bij Bolus' auto ga je met je bandenlichter op de auto los, pak je de ventilator en verbind je dit instrument aan je motor. Tijd voor wat actie: je rijdt de zijwegen in en slaat er eens heftig op los: luister goed naar father Torque die je hints geeft hoe te vechten en vergaar op deze wijze: de kettingzaag (strooi de bezitter mest in zijn ogen), heb je de kettingzaag, dan kun je praktisch alle andere voorwerpen van de motorrijders afpakken, t.w.: de plank, de knots met spijkers en de ketting; de booster krijg je door de bezitter op tijd met de ketting te raken. Het brilletje (wel opzetten!) krijg je door de Cavefisher met de plank te raken op het moment dat hij rechtop op zijn motor gaat zitten. Met brilletje op zoek je de cavefishgrotingang (ergens linksaf slaan), ga met de motor de grotten in tot je bij de springschans bent, pak de schans en maak hem aan de motor vast. Wanneer je ermee wegrijdt zullen de Cavefishers hem terugpakken. Haal de schans opnieuw maar koppel hem af in de voorlaatste grot, de Cavefishers rijden zich te pletter, je hebt nu alles wat je nodig hebt en kunt de kapotte brug over.

Corley's factory: ga eerst naar het stadion en maak kennis met Horrace; bekijk het t-shirt en op het moment dat Horrace met zijn rug naar je toestaat steel je het opwindbare speelgoedkonijn. Naar het mijnenveld van de Vultures en stuur het konijn onder daverende muziek van Wagner het mijnenveld in, pak de batterij en stop deze bij Horrace in het op afstand bestuurbare autootje (de batterij die er voorheen inzat zal door je experimenteren wel op zijn geraakt); loods het autootje naar de uitgang van het stadion (waar de motorposter hangt) om Horrace kwijt te raken. Pak nu een complete doos konijnen en terug naar het mijnenveld. Nu snel reageren: stuur alle konijnen het mijnenveld in, zodra ze echter gaan lopen raap je zo snel mogelijk een aantal konijnen op en volg je het spoor; laat nu telkens een konijn los tot je aan de overkant bent; lukt het de eerste keer niet, kun je bij Horrace een nieuwe doos konijnen halen; bij de Vultures tref je Mo: kies de goede antwoorden: "let me go...or else", "I'll call you names", "diapered dynamo". Er gebeurt weer het e.e.a. en Mo is nu overtuigd van Ben's onschuld; er worden plannen gesmeed (luister en kijk goed, clues); tijd voor actie: we gaan de racetrack op.

A day at the races: schakel eerst de goudgeel gekleurde auto uit (naar de linkerschans, rij de schans op en daal bovenop de goudgele auto); de auto is nu tijdelijk uitgeschakeld dus handel weer snel. D.m.v. met je eigen wagen telkens te botsen duw je de goudgele naar de rechterschans, bots hem de schans op en laat hem neerkomen op de blauwe auto; jump er achteraan en lok de blauwe auto tenslotte (spring op het dak en ren dan het vuur in) naar de vuurzee zodat deze in brand vliegt.

De ontmaskering van Ripburger: van Mo krijg je een heleboel info, let weer goed op de clues; bekijk daarna de onderdelen waar je een vijftal cijfercodes zult ontdekken (noteer ze voor jezelf!!). Loop achterom de fabriek naar de meters; als de meters geen geluid maken stamp je op de muur ergens linksmidden om een opening te laten verschijnen (dit moet wel getimed); binnen open je de safe met de juiste code en pak je de i.d.-kaart en de filmrol met de laatste wilsbeschikking van Malcolm Corley. Ga bij de 3 deuren eerst de middelste in; je wordt betrapt; nu de rechterdeur in (gebruik je i.d.-kaart op de kaartlezer) en handel snel: haal 2 x de lamp-hendel over en 1 x de moterhendel; loop nu naar de middelste ruimte en leg de foto's op de ezel. Ripburger wordt nu ontmaskerd, maar weet te vluchten.

The final battle: nu even een zenuwengedoe, wacht je te lang of doe je iets verkeerd zul je even moeten wachten op de tussendemo.
Open de grill, open het paneel en pak dan de wandelstok van Rip af voordat hij het paneel weer dichtgooit, gebruik de wandelstok op de grill, spring op de brandstofslang rechts, gebruik de bandenlichter op de brandstofslang, ga naar de cockpit via de ladder, klik het scherm aan en kies resp. take off, post take off, gear, raise gear. Wanneer je boven de afgrond hangt doe je het volgende: klim links in de cockpit, klik scherm, kies resp. mainmenu, defense menu, machine guns, control, system off. Ga het vliegtuig in, loop naar links, daar staat je motor. Stap op de motor.
Een burgerlijk, luxueus leventje samen met Mo is uiteraard niets voor Ben, dus farewell lonesome cowboy.
The end.

Peter Postma.

OPLOSSING GUILTY: met in de hoofdrol Jack T. Ladd

Praat veel in het spel en onderzoek alles zeer goed. De commando's zijn zoals ze in dit spel voorkomen opgeschreven, dit om verwarring te voorkomen. Links onder in het beeld bevindt zich een kaart, hier staan de uitgangen in rood op aangegeven. Maar vergis je niet, want er kan ook een uitgang zijn die niet gekleurd aangegeven is. Zoek je scherm dus goed af. Als je items vindt, deze in je menu plaatst en je gebruikt "use", zullen sommige veranderen in een ander item.

SPACE SHIP

Use switch, doe dit drie maal, talk met droid, take food pellet, use food pellet, take funnel, exit meest linkse deur, loop naar de reactor, take fire extinguisher, use fire extinguisher op thermostatic-shield, talk met droid, (weer in andere ruimte terug), exit bovenste linker deur, exit linkerzijde, take toy, take van het bedieningspaneel pass card, exit deur waar je binnenkwam, ga vanuit hier terug naar de reactor, examine open panel, take hyperdrive, exit rechter deur, exit linker deur, exit middelste deur, take coat hanger, use coat hanger, take pass card op control panel, take hyperdrive op net geopende deur, na landing, exit luik in de vloer.

MINING COLONY

Take fuel can, take chewed pellet (uit je menu) op fuel can, take funnel (uit je menu) op repaired fuel can, use panel, examine tool rack, take item uit tool rack, exit oost, ga mine in, take air pipe van de muur, ga terug naar de reactor in het ruimteschip, take canister, naar buiten waar de snowplough staat, take hose (uit je menu) op fuel pipe (van snowplough), take repaired fuel can op fuel hose, ga mine weer in, exit noord, use screwdriver op unexploded missile, use unexploded missile, take warhead uit missile, take key van de muur, exit, exit oost, exit elevator, exit oost, take warhead op rockslide, use warhead, na explosie terug, exit oost, take repaired fuel can op refuelling tank, take key op key hole, take gas canister op gas outlet, ga nu terug naar de reactor in het ruimteschip, take gas canister op canister holder, talk met Ysanne.

FRONT LINE

Verlaat het ruimteschip, take wrench (bij onderkant trap), use twisted wire op scooter, use scooter, exit west, exit oost, talk met colonel, take guyrope, exit, exit oost, take guyrope op grille, use wrench op grille, use rope, use scooter, ga opening in, take gyroscope, exit, exit oost, walk naar de tank, use cannon control box, walk oost, use beacon, exit ruimteschip, ga naar de reactor, take gyroscope op navigation core, talk met Ysanne.

GELT

Talk met ship's computer, kies 3-3-3, verlaat ruimteschip, talk met hostess, talk met man, walk gelijk met de man door de opening, (doe dit wel gelijk met de man, anders lukt het niet en moet je wachten tot hij weer terug komt), exit oost, talk tegen iedereen en speel het spel, dit zal je altijd verliezen, take chef's hat, use small jug, use large jug, use spices, take food sample aan chef, exit, talk met concierge, exit oost, exit oost naar boven, talk met receptionist. Na gesprek: ga kantoor in, talk met Tennent, kies 1-1-1, talk met Ruthie, talk verder met Tennent, exit, talk met Ruthie, kies 1-1-1-2-2, talk met receptionist, kies 1 en ga kantoor in, talk met Tennent, talk met Ruthie, exit, ga terug naar de speelhal, talk met de derde man van rechts, na gesprek, examine pocket van deze man, take credit chips uit pocket, save het spel, take credit chips aan croupier en je kunt gaan gokken. Verlies je, dan steel je weer chips uit de man zijn pocket; als je wint dan save je het natuurlijk, en door examine credit chips weet je het aantal, het kaartspel is een kwestie van uitproberen, als je 40 credit chips bij elkaar gegokt hebt ga je terug naar Tennent, take credit chips aan Tennent, ga terug naar het ruimteschip, talk met Ysanne.

UNEXPLORED PLANET

Verlaat het ruimteschip, talk met Narm, kies alles, exit tweemaal west, take cuddly toy op bitepuppy, take Narm's boots, (ik bedoel socks), ga grot in, door je map in de gaten te houden, kun je zien waar je wel en niet geweest ben, loop net zolang in het stelsel rond tot je uitkomt bij Narm en de eggs, take egg, talk met Narm, exit, take egg aan colonist leader, exit naar ruimteschip, talk met Ysanne, op weg naar Corrupticon, maar er is een storing, talk met Ysanne.

HAVEN

Verlaat het ruimteschip, exit oost, ga grot in, en ga nu terug naar het ruimteschip, talk tegen monk, exit oost, grot weer in, je bent nu in de beginruimte, exit tweede gang oost en je komt dan uit bij de high priest, talk met high priest, na gesprek verlaat deze ruimte, exit gang gelijk rechts, exit deur (maar deze is nog gesloten) vervolg je weg oost, dan word je weggestuurd door een monk, ga nu terug naar de beginruimte en als je onderweg Ysanne tegenkomt talk met haar, exit zuid dan west, ga gang in, onderzoek kisten en vaten en vervolg je weg west, deze ruimte onderzoeken en vervolg je weg, je komt nu bij een meer uit, onderzoek flower, ga nu terug naar de monk die je wegstuurde, deze is even gaan liggen omdat het zolang duurde voor je weer terug was?, take sacrificial offering, oeps, walk door window, exit tweemaal oost, take in deze ruimte bag of yeast, exit west, hier staat een monk bij een wine vat, take yeast op vat, exit west, take robe van de grond, use robe, take flower van de rots, use flower en doe dit 5 maal. Ga nu als volgt te werk: leg in elke ruimte vanaf hier tot achter de deur waar je nog niet in kon een flower/petal op de grond, dus: take flower op de grond, volgende ruimte, take petal op de grond, volgende ruimte, take petal op de grond, enz., talk in cel met Ysanne en verlaat dan weer de cel, na terechtstelling van Ysanne ga je terug naar het ruimteschip, talk met booba ship's computer.

CORRUPTICON

Verlaat ruimteschip, alleen niet via het luik, maar via de deur rechts van het luik, exit onderzijde oost, en Ysanne leeft nog, exit noord, talk met p' paud' p' pau, exit oost, exit bovenzijde oost, take directory, use telephone directory, use console, exit noord, talk met norm n' palm en hij geeft je een item, exit onderzijde west, exit west, exit oost, take broken crystal van de vloer, take transatron shard op shattered transatron, take transatron op dimensional anomaly, einde.

COR VINK

OPLOSSING GUILTY: met in de hoofdrol Ysanne Andropath

Praat veel in het spel en onderzoek alles zeer goed. De commando's zijn zoals ze in dit spel voorkomen opgeschreven, dit om verwarring te voorkomen. Linksonder in het beeld bevindt zich een kaart, hier staan de uitgangen in rood op aangegeven, maar vergis je niet. Er kan ook een uitgang zijn, die niet gekleurd aangegeven is, dus zoek je scherm goed af. Als je items vindt, deze in je menu plaatst, en "use" gebruikt, zullen sommige veranderen in een ander item. In de oplossing is aangegeven welke items je kunt dumpen in één van de velden, daar anders je menu te vol wordt, want als je met Ysanne speelt krijg je iets meer items dan met Jack.

SPACE SHIP

Take lunchbox, take medical kit, use lunchbox en take de items uit de box, use medical kit en take de item uit de kit, talk met ship's computer (booba), use console, klik op survey, klik op data, klik op land, exit bovenste deur oost, exit middelste deur, exit luik in de vloer.

LIXA

Buiten exit oost, ga de mine in, (je kunt de twee lege kistjes uit je menu hier wel achterlaten) exit noord, take uit de linker diskdrive disk, examine computer, ga nu terug naar het ruimteschip en talk met booba de computer, en deze geeft je een item, ga nu terug naar de computer in de mine, take diagnostic cartridge op console, exit, exit oost, examine elevator en rope, talk met Jack als hij in deze ruimte is, kies 1 en use knife op rope, doe dit tweemaal, talk tegen elevator shaft, walk elevator, exit oost en take pickaxe van de grond, exit, exit west, take cable op pickaxe, take grappling hook op cavern roof, (boven in je beeld) use grappling rope, exit, examine corpse, ga terug naar de mine computer, take item uit secondary computer, take circuit board op main computer, take disk op rechtse diskdrive, take identification card op slot, use console, take disk uit drive, ga weer naar het ruimteschip en take de disk in ship's computer, talk met de computer kies 1, talk weer met de computer, kies 1, use console en klik op take off, use console, klik op survey en kies de onderste planeet, klik op data, klik op land, verlaat ruimteschip via de bekende weg.

BROYGUS

Na ontvangen te zijn, exit bovenzijde oost, talk met de colonel, kies; alles, take spectacles boven op easel, take stick van de grond, use flagpole, exit oost, take stick op fruit in de boom, use empty syringe op fruit, exit tweemaal west, exit onderzijde oost, take flag op oildrum, take monocle op oildrum, use full syringe op coffee cup, walk tank, in de tank, examine alles, use console, examine window, use nogmaals console, klik op de toetsen de enemy tank in het vierkant, en fire, walk door, exit oost en use beacon, ga ruimteschip in, use console klik take off, use console, klik op survey, kies bovenste planeet, klik op data, klik op land, verlaat het ruimteschip.

GELT

Talk met hostess, kies 1-5-2 en loop door, exit oost, examine en verlaat speelhal, exit bovenzijde west, talk met concierge, kies 1-2-2-1 herhaal de bovenste vraag over "example of a job" net zo lang, tot hij iets zegt over window cleaning, kies dan optie 2, exit oost, exit bovenzijde oost, talk met Ruthie, kies 2-2 en ga kantoor in, talk met Tennent, kies alles, na gesprek ga terug naar de speelhal, talk gambler, kies 4-4-4-2-1-3-2 en save het spel, take credit chips aan croupier, als je verliest kun je weer credit chips aan de gambler vragen, als je wint save je het natuurlijk, het kaartspel is eenentwintigen, maar daar gaat het niet om, het is de bedoeling dat je twee dezelfde kaarten van dezelfde kleur steelt, nou dat lijkt mij voor ons adventure spelers niet zo moeilijk. Ga daarna naar het kantoor van Tennent, talk met Ruthie, kies 2-2 en ga kantoor in, talk tennent, kies 1 en verlaat het kantoor, ga nu even naar de concierge en daar aangekomen ga je gelijk weer terug naar Tennent, talk met receptionist, kies 3-3-2-1-1-1-1 en ga het kantoor in, use window key op window, ga balkon op, walk naar ledge, use beacon, walk naar huge drop, (laat de volgende items achter in het kantoor, window key en playing cards) ga naar het ruimteschip, use console, klik take off, na computer gesprek, use console, klik op coordinates en toets het nummer 525681 in, klik weer op coordinates en toets het nummer 603704 in, klik op survey, kies de rechtse planeet en klik op data, klik op land, verlaat het ruimteschip.

LOWE'S PLANET

Talk met Narm, kies alles, talk met colonist leader, kies alles, exit tweemaal west, take pack of flares, take Narm's gun, take ammunition clip, take ammunition clip op automatic rifle. Het is de bedoeling om via het gangenstelsel bij een groot monster uit te komen, De monsters die je onderweg tegenkomt, kun je doden door use automatic rifle op monsters, onderweg vind je ammunition, maar als je redelijk doorstapt en onderweg geen picknick houdt, zul je weinig tot geen monsters tegenkomen. Op items hoef je niet te letten, want die vind je niet. Door je map in de gaten te houden zul je spoedig het monster vinden, ga gangenstelsel in, als je het monster gevonden hebt schiet je eerst zijn twee beweegbare poten er af en dan zijn kop. Verlaat deze ruimte, na gesprek ga ruimteschip in, use console, kies take off, use console, klik op survey, klik op triangulate, talk ship's computer, kies 1, talk daarna weer met ship's computer, kies 1. Maar wat gebeurt er? Een virus, use console, ga naar de ruimte waar je het ruimteschip verlaat, use control panel, take fork op control panel, walk geopende ruimte in, walk buiten ruimteschip naar de voorzijde, use panel, ga terug het schip in, take uit ship's computer de disk, use console, klik op survey, kies de meest rechtse planeet, klik op data, klik op land.

HAVEN

Verlaat het ruimteschip, exit oost, ga de grot in, ga nu terug naar het ruimteschip, talk tegen monk, exit oost, grot weer in, je bent nu in de beginruimte, exit tweede gang oost en je komt dan uit bij de high priest, talk met high priest, na gesprek verlaat deze ruimte, exit gang gelijk rechts, exit deur (maar deze is nog gesloten), vervolg je weg oost, dan word je weggestuurd door een monk, ga terug naar de beginruimte, en als je onderweg Jack tegenkomt talk met hem, exit zuid dan west, ga gang in, onderzoek kisten en vaten en vervolg je weg west, deze ruimte onderzoeken en vervolg je weg, je komt nu bij een meer uit, onderzoek flower. Ga nu terug naar de uitgang van deze grot en loop naar buiten, exit oost, walk naar strange platform, na maaltijd, walk door window, exit tweemaal oost, take in deze ruimte bag of yeast, exit west, hier staat een monk bij een wine vat, take yeast op vat, exit west, take robe van de grond, use robe, take flower van de rots, use flower en doe dit 5 maal. Ga nu als volgt te werk: leg in elke ruimte vanaf hier tot achter de deur waar je nog niet in kon een flower/petal op de grond, dus; take flower op de grond, volgende ruimte, take petal op de grond, volgende ruimte, take petal op de grond, enz, talk in cel met Jack en verlaat dan weer de cel, na terechtstelling van Jack ga je terug naar het ruimteschip, talk met ship's computer.

CORRUPTICON

Verlaat het ruimteschip, alleen niet via het luik, maar via de deur rechts van het luik, exit onderzijde oost, en Jack leeft nog, take electrical cord, exit noord, talk met grubby little man net zolang totdat hij je de transatron geeft, take electrical cord, take short cord op long cord, exit oost, exit bovenzijde oost, take plug van de grond, take plug op joined cords, ga terug en klik in deze ruimte onder in beeld, loop zuid, take long extension op electromagnet, ga door de vrij gekomen opening naar binnen, take van de grond shard, take shard op shattered transatron, take transatron op dimensional anomaly, einde.

COR VINK

DE MINI GIDS

In deze rubriek kunnen onze lezers advertenties plaatsen, mits NIET VAN COMMERCIELE AARD! Handelaren kunnen onze advertentietarieven aanvragen. De redactie behoudt zich het recht voor advertenties te weigeren. Inzendingen kunnen gestuurd worden naar Postbus 516, 8200 AM Lelystad en dienen voorzien te zijn van naam, adres en evt. telefoonnummer. Advertenties met alleen postbusnummer of antwoordnummer worden niet opgenomen.

Plaatsing is GRATIS voor onze abonnees. Voor niet abonnees zijn de kosten FL. 2,50 per advertentie. Dit bedrag moet worden voldaan door het BIJSLUITEN van postzegels bij de advertentieopdracht.

Advertenties voor software worden alleen geplaatst als het gaat om *ORIGINELE SOFTWARE met ORIGINELE HANDLEIDING!* Indien soft- of hardware verder is voorzien van verpakking, garantie, toebehoren e.d. is dit in de advertentie vermeld.

PC AANGEBODEN

Net nieuw en nog in verpakking: Pentium processor 60Mhz., 8Mb. ram, 256Kb. cache, 540Mb. harddisk, 3.5" diskdrive, 14" SVGA kleurenmonitor. Winkelwaarde FL. 3200,=. Vraagprijs FL. 2800,= met 1 jaar garantie. Tel. 070-3249200. Vragen naar Jan.

IBM PC 486SX/25Mhz., 4Mb., 170Mb. harddisk, SVGA monitor, muis, toetsenbord, 8- bits geluidskaart, Windows 3.11, DOS 6.22 en boeken. 1 jaar oud FL. 1400,=. Tel. 04116-83949.

Harddisk 105Mb. FL. 100,=, Sony CD-ROM double speed FL. 125,=. Tel. 03429-2303. Ben je geïnteresseerd, bel dan na 18.00 uur en vraag naar Gerbrand.

Gravis Ultrasound MAX + Bonus software FL. 300,=. Garantie tot 19-11-1995. Tel. 03402-34991 (Danny).

Betrayal at Krondor FL. 35,=, Shadow Caster FL. 35,=, Cannon Fodder FL. 30,=, SimCity 2000 Urban Renewal Kit FL. 25,=, MS-DOS 6.0 NL. FL. 40,=. Tel. 040- 544408 (Martijn).

CD-ROM: Wing Commander 3 FL. 80,=, Police Quest 4 FL. 50,=, Battle Isle 2 FL. 60,=, Combat Classics 3 FL. 50,=, Falcon Gold FL. 60,=, Cinemania '94 FL. 50,=, Rebel Assault OEM FL. 40,=, Comanche Max. Overkill FL 60,=.
Floppy: Mortal Kombat, Strike Commander FL. 50,= p.st. JetFighter 2, Pitfighter, C.Y. Air Combat, Dragon Strike, Sim Ant, Their Finest Hour, Ultima 6 FL. 30,= p.st. Harpoon, Stormovik, Budokan FL. 25,= p.st.
Hardware: 80486DX50 minitower met VESA LocalBus Speedstar Pro, 3.5" diskdrive, 210Mb. harddisk, 8Mb. ram, VLB controller, SVGA color monitor, SB16, muis, WFW 3.11, Dos 6.2 en naar eigen keuze div. utilities voor een vaste prijs van FL. 1500,=.
14" SVGA monitor FL. 100,=, Tseng ET3000 videokaart 512Kb. FL. 50,=, SB 2.0 VE FL. 50,=, 486SLC33 mainboard FL. 100,=, 286/12 mainboard 1Mb. FL. 75,=.
Reakties na 18.00 uur: 01828-11006.

CD-ROM: Microcosm, Cyberrace OEM, Megarace OEM, Lemmings 2 OEM, Civilization (3.5") FL. 25,= p.st. Rise of the Robots OEM FL. 35,=, Warcraft, Cyclemania FL. 45,= p.st. Excl. verzendkosten. Wil evt. ruilen tegen Mortal Kombat 2 of Nascar Racing. Tel. 0836024917.

Alone i/t Dark 1 FL. 30,=, Simon the Sorcerer FL. 40,=, Wolfpack FL. 30,=, Ultima 8 CD FL. 50,=, Ultima Underworld 1 en 2 CD FL. 60,=, Master of Magic. Behalve Master of Magic evt. te ruil tegen Might & Magic 4, Quest for Glory 4, Eye of the Beholder 2, X-Wing Collectors CD-ROM. Tel. 020-6412855.

CD-ROM: Microcosm en Guilty FL. 30,= p.st. Tel. 040-424893 na 18.00 uur.

CD-ROM: King's Quest 7 FL. 60,=, Full Throttle FL. 65,=, Flight of the Amazon Queen FL. 80,=. Alleen te koop, niet ruilen! Tel. 033-754062, vragen naar Cor.

CD-ROM: Battle Isle 2 FL. 50,=, Relentless (Little Big Adventure) FL. 55,=, Star Trail FL. 65,= of ruilen tegen Jagged Alliance CD. Bel 040-544408 (Martijn).

CD-ROM: Noctropolis FL. 65,=, Under a Killing Moon FL. 65,=, Rebel Assault FL. 45,=.
OEM versies: Backroad Racers FL. 25,=, Police Quest 4 FL. 25,=. Alles in één koop mogelijk.
Ruilen is ook mogelijk tegen Full Throttle, Hell, Command and Conquer, Bioforge of Dark Forces op CD-ROM. Verder ben ik op zoek naar een goed programma (liefst Nederlandstalig) voor mijn SICOS Colorpage scanner, want het door SICOS bij de scanner geleverde programma is zeer gebruiksonvriendelijk. Bellen, na 18.00 uur (ook in het weekend): 01736-96050 en vragen naar Rob.

Te koop of te ruil op CD-ROM: Comanche Maximum Overkill en Outpost. Ruilen alleen tegen originele software met handleiding. Bellen na 18.00 uur: 038-222406 (T.W.)

Te koop op CD: Wolfpack FL. 35,=, Doom 1 FL. 10,=, Laura Bow 2 FL. 30,=, Ultima 8 Pagan FL. 50,=, Inherit the Earth FL. 25,=, Ultima Underworld 1+2 FL. 50,=, 7th Guest FL. 20,=
Op diskette: Alone i/t Dark 1 FL. 25,=, Simon the Sorcerer FL. 30,=.
Evt. ruilen tegen Might & Magic 4, Pinball Fantasies CD, Space Quest 6, Dark Forces. Tel. 020-6412855 of 020-6434425 na 18.00 uur.

Te koop op CD: Hellcab FL. 40,=, Beneath a Steel Sky FL. 40,=, Master of magic FL. 45,=.
Op diskette: Fire & Ice FL. 35,=, Risky Woods FL. 30,=.
Evt. ruilen tegen Woodruff, NBA Live '95.
Tel. 020-6412855 of 020-6434425 na 18.00 uur.

Aangeboden op CD-ROM: Earth Siege, Frontlines, The Perfect General 2, Dark Forces, Star Trek TNG A Final Unity FL. 75,=.
CD-ROM OEM: Panzer General + boek, SimCity 2000 + boek FL. 50,=.
3.5" diskette: Master of Orion, Harpoon 2, Strike Commander, Cannon Fodder 1/2 FL. 50,=. Walls of Rome, Homeworld Gateway 2, B-17 Flying Fortress FL. 25,=. Prijzen excl. verzendkosten. Tel. 0517-394352.

Te koop op CD-ROM: Full Throttle FL. 60,=, King's Quest 7 FL. 60,=, Under a Killing Moon FL. 65,=, Woodruff FL. 65,=, Megarace FL. 15,=. Alles incl. verzendkosten. Ruilen is evt. ook mogelijk. Tel. 05106-9465 (tussen 17.00 en 22.00, vragen naar Hyls).

CD-ROM: Balor o/t Evil Eye, Command and Conquer, Powerhouse (Windows), PGA Tour Golf 486 FL. 40,= p.st. Pagan Ultima 8 + speech, Al Qadim The Genie's Curse, Syndicate + American Revolt, Battle Isle 2 FL. 20,= p.st. Microsoft Golf 1.0 (Windows), TFX FL. 10,= p.st. Corel Draw 5.0 FL. 125,=.
3.5" disk: Lode Runner (Windows), Crystal Caliburn (Windows), Microsoft Golf 2.0 (Windows), MS-DOS 6.2 FL. 20,= p.st. Sim Farm, Monopoly (Windows) FL. 10,= p.st. MS WORD 6.0 (Ned.) FL. 75,=, MS Exel 5.0 (Ned.) FL. 75,=, Lotus 1-2-3 4.2 (Ned.) FL. 150,=, Word Perfect 6.0 (Ned.) FL. 50,=, AutoRoute Express Win/Benelux FL. 50,=.
Tel. 08380-19015. Bel tussen 13.00 en 22.00 uur en vraag naar Harry.

CD-ROM: Lotus Organizer 2.0 FL. 25,=, Corel Draw 4.0 NL FL. 50,=, MS Office 4.2 NL FL. 100,=, Encarta '95 FL. 30,=, MS Access 2.0 NL FL. 75,=.
Command & Conquer, PGA Tour Golf 486, NBA Live '95 FL. 40,= p.st.
Mortal Kombat 2, US Navy Fighters, Little Big Adventure, Discworld, Front Lines FL. 30,= p.st. MS Golf New Version FL. 20,=, Panzer General FL. 15,=.
Tel. 08380-18066 na 14.00 uur.

CD-ROM: Star Trek Next Generation Final Unity, Simon the Sorcerer 2 FL. 70,=. Inklusief verzendkosten, ook ruilen mogelijk. Bellen na 18.30 uur, s.v.p. vragen naar Harrie. Tel. 073-422986.

Beste WO2 vliegsimulator op de PC (volledig in SVGA): Overlord op CD-ROM in originele verpakking en met uitgebreide handleiding FL. 50,=. Bel 04781-41841.

CD-ROM: Jagged Alliance FL. 60,=, Magic Carpet (Hidden Worlds) FL. 55,=, Bioforge FL. 55,=, Super Karts FL. 45,=, FX Fighter FL. 55,=, Battledrome (Sierra) FL. 60,=. Bel naar 074-2773880.

Te koop: Monkey Island 2 (3.5") FL. 20,=, Tie Fighter (3.5") FL. 40,=, Magic Carpet (CD-ROM) FL. 40,=. Tel. 04781-41841.

CD-ROM: Prisoner of Ice FL. 60,=, Under a Killing Moon FL. 50,=, Bloodnet FL. 40,=, Noctropolis FL. 50,=. Tel. 070-3617114 na 16.30 uur.

CD-ROM: C.I.T.Y. 2000 FL. 40,=, Commander Blood FL. 65,=, Creature Shock FL. 75,=, Cyclones FL. 60,=, Ecstatica, Hell, Jungle Strike FL. 50,=, Little Divil FL. 55,=, Chaos Control FL. 75,=. De meeste CD's zijn nauwelijks gebruikt. Bij 2 of meer CD's geen verzendkosten of C.I.T.Y. 2000 voor FL. 25,=. Tevens Software Gids 9 t/m 22 voor FL. 5,= p.st. en Hintboek 1 FL. 10,=. Tel. 05115-41245 (vraag naar Jan Nico) of schrijf naar J.N. de Hoop, Parcours 3, 9285 SE Buitenpost.

NINTENDO AANGEBODEN

Super Nintendo (Famicom) incl. 2 joypads, 'Turbobooster', scartkabel en convertor met de volgende spellen: Ninjaboy, Misticquest, Soulblazer, Inindo, Arcana, Final Fantasy 2, Secret of Mana en Zelda 3. Daarbij een stereo Philips kleurenmonitor met scartaansluiting. Alles in goede staat voor een totaalprijs van FL. 650,=. Tel. 018330-2343.

CD-32 AANGEBODEN

Te koop CD-32 (4 maanden oud) met Subwar 2050, Nigel Mansell's World Champion, Digger/Oscar, Photo Lite. FL. 300,=. Tel. 02230-30128.

PC RUILEN

Te ruil op CD-ROM. Mijn Wing Commander 3, Under a Killing Moon, Legend of Kyrandia 3, Police Quest 4, Larry 6, Sam & Max Hit the Road, 7th Guest en Syndicate disk.
Tegen jouw Little Big Adventure, Dark Forces, Full Throttle, 11th Hour, Phantasmagoria, Heart of Darkness, NBA Live of Theme Hospital. Bel na 18.00 uur en vraag naar Tjerk: 01815-3072.

Aangeboden: 3.5" Colonization. Gevraagd: The Bard's Tale 1,2 en 3. Tel. 050- 775083 na 20.30 uur.

Te ruil (evt. te koop) op CD-ROM: Aegis Guardian of the Fleet, Reunion, Wing Commander 3, Rebel Assault, Dune, Man Enough.
Op disk: Harpoon 2, Wing Commander 2 + Speech Pack + Special Mission 1 en 2, F117A Stealth Fighter, Comanche Max Overkill, SoundBlaster Midi Kit, Sim Earth, Harpoon + Medc + Iopg + Scenario Editor + Designer series 1 en 2, Falcon 3 + upgrade + Mig 29, Strike Commander + Speech pack.
Ik zoek: GNBNA 3 (derde keus), GNBNA 2 (disk ook goed), Terror From The Deep (tweede keus), Falcon US Gold (CD-ROM), Dark Forces (CD-ROM), USS Ticonderoga (CD-ROM eerste keus), Tie Fighter + add-ons.
Vraag naar Bart Abels, tel. 070-3249359 na 16.30 uur.

CD-ROM ruilen: Bloodnet, World Cup Golf en Transport Tycoon tegen Stalingrad, Dark Legions, Premier Manager 3, Panzer General, Entombed en Operation Crusader. Evt. op 3.5", geen OEM!! Tel. 03408-70499.

CD-ROM ruilen: Little Big Adventure en/of Theme Park tegen Commander Blood, Kyrandia 3, King's Quest 7, Cyberwar, Under a Killing Moon, Myst of ander recent CD-ROM adventure. Tel. 070-3955068, vragen naar Bas.

Te ruil of te koop op CD-ROM: Star Trek TNG, Full Throttle, Myst, Dragonsphere, Eric the Unready.
Op 3.5" disk: Ultima 7, Monkey Island 2, Fascination. Nog vele andere OEM CD-ROM's. Bel 08373-16396.

DIVERSEN

Contact gezocht met PC/CD-ROM gebruikers. Tel. 074-2773880 (Peter).

HELP!!

Wie helpt mij met Police Quest 3? Als ik in dag 5 klaar ben met het tekenen van de pentagram weet ik niet hoe ik verder moet. Ik heb in Hintboek 3 gelezen dat

er een 'Old Nugget Saloon' moet zijn, maar waar vind ik deze? Bellen met 05138- 18440 (na 18.00 uur, vragen naar Horst). Thanks!

Wie kan mij helpen met Might & Magic 5? Volgens mij zit ik tegen uitspelen aan. Ik kan tips gebruiken van iemand die het spel heeft uitgespeeld. Ik zit vast bij verschillende onderdelen. Tel. 020-6412855 (Stefan).

Ik zoek oplossingen, cheats en tips van zoveel mogelijk spellen. Ik heb al veel oplossingen dus ruilen is mogelijk. Verder zit ik vast in het spel Beneath A Steel Sky. Zelfs bij het exact volgen van de loopdoor uit Software Gids nr. 27 krijg ik de kernreactor niet uitgeschakeld en kom dus niet in het bezit van de 2e ID-kaart om verder te spelen (dit geldt zowel voor de CD- als de diskversie). Bellen, na 18.00 uur (ook in het weekend): 01736-96050 en vragen naar Rob.

Wie kan mij de paswoorden verstrekken voor elke missie van het spel Battle Isle 2? Ik ben bereikbaar per telefoon en fax op nr. 00-32-89-713554 (Peter Fransen).

Ik zit vast in KNIGHTMARE en ben via quest 4 in het kasteel in de Dizzy Room terecht gekomen. Hier zit een 3-D schuifpuzzel met 4 schakelaars in de muur waardoor je verschillende muurdelen kunt verdraaien. Ik kan hier de logica niet ontdekken. Steeds vind ik weer sleutels, sleutelgaten en dichte deuren. HELP!
H. v.d. Groenekan, Utrechtseweg 315, 3731 GA De Bilt. Tel. 030-211667.

Wie kan mij vertellen hoe ik bij het spel GOBLINS 2, in het veld met de basketbalspeler, verder kom. Een klein mannetje pikt steeds de bal weg als ik hem van de tak afhaal, en dan krijg ik 'm niet meer te pakken. Stuur je adres met de oplossing mee, dan stuur ik postzegels retour. Frank Versteeg, Bunderstraat 67, 1445 EE Purmerend.

ADVERTEERDERSINDEX